



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

EVALUASI *USABILITY* PADA *WEBSITE* PT. RIAU POS BERDASARKAN NIELSEN MODEL DAN METODE *HEURISTIC EVALUATION*

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer pada
Program Studi Sistem Informasi



Oleh:

NURUL ADITA PUTRI

11653203621



UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
2021**



LEMBAR PERSETUJUAN

EVALUASI *USABILITY* PADA *WEBSITE* PT. RIAU POS BERDASARKAN NIELSEN MODEL DAN METODE *HEURISTIC EVALUATION*

TUGAS AKHIR

Oleh:

NURUL ADITA PUTRI

11653203621

Telah diperiksa dan disetujui sebagai laporan tugas akhir
di Pekanbaru, pada tanggal 08 Februari 2021

Petua Program Studi

Lidia Maite, S.Kom., M.Sc.

NIK. 197905132007102005

Pembimbing

Tengku Khairil Ahsyar, S.Kom., M.Kom.

NIK. 130517093

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PENGESAHAN

EVALUASI *USABILITY* PADA *WEBSITE* PT. RIAU POS BERDASARKAN NIELSEN MODEL DAN METODE *HEURISTIC EVALUATION*

TUGAS AKHIR

Oleh:

NURUL ADITA PUTRI

11653203621

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
di Pekanbaru, pada tanggal 27 Januari 2021

Pekanbaru, 27 Januari 2021

Mengesahkan,

Ketua Program Studi

Idria Mafata, S.Kom., M.Sc.

NIP. 197905132007102005



Dr. Des. Ahmad Darmawi, M.Ag.

NIP. 196606041992031004

DEWAN PENGUJI:

Ketua : Arif Marsal, Lc., MA.

Sekretaris : Tengku Khairil Ahsyar, S.Kom., M.Kom.

Anggota 1 : Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.

Anggota 2 : Medyantiwi Rahmawita Munzir, ST., M.Kom.



LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum, dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada penulis. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan atas izin penulis dan harus dilakukan mengikuti kaedah dan kebiasaan ilmiah serta menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin tertulis dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan dapat meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya dengan mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal pinjam pada *form* peminjaman.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.




LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 27 Januari 2021

Yang membuat pernyataan,


NURUL ADITA PUTRI
 NIM. 11653203621

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LEMBAR PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Bukanlah suatu aib jika kamu gagal dalam suatu usaha, yang merupakan aib adalah jika kamu tidak bangkit dari kegagalan itu (Ali bin Abu Thalib).

Alhamdulillah Ya Rabb, dengan Rahman dan Rahim-Mu Engkau tunjukkan kuasa-Mu Kau hadirkan selalu orang-orang yang luar biasa di sekelilingku.

Untuk bapak dan mamak tersayang, Inilah yang dapat ku persembahkan Meski tak akan pernah tergantikan atas pengorbanan yang kalian berikan Namun, saat ucapan syukur itu menggema, hilanglah sudah dahagaku.. Ampunilah dosa mereka Ya Allah...

Buat Orang tua kedua bagi ku, Penasehat Akademik dan Pembimbing Tugas Akhir Bapak Tengku Khairil Ahsyar, S.Kom., M.Kom terimakasih telah menden-garkan keluh kesah saya, dan banyak memberi arahan dan motivasi sehingga saya mampu bangkit dari keterpurukan selama kuliah ketika masa-masa sulit, semoga bapak dan keluarga selalu diberi perlindungan oleh Allah SWT.

Buat adik-adik ku afandi rahman dan fauzan arif terimakasih buat semangat yang telah kalian berikan, do'a kan kakak agar kelak kakak dapat membahagiakan mak bapak dan kalian.

Untuk sahabat seperjuangan ku ilip, pijoh, dan el, terimakasih sudah se-lalu bersama - sama dalam suka maupun duka, terimakasih banyak sudah setia merangkul ku sedari awal perkuliahan.

Semoga Allah membalas segala kebaikan Bapak, Ibu, Abang, Teman, dan Adik yang telah berkontribusi dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

UIN SUSKA RIAU



KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatu.

Alhamdulillah hirobbil'alamin. Puji Syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan berkah dan hidayah-Nya dan disertai dengan usaha serta motivasi yang diberikan oleh berbagai pihak, akhirnya Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Tidak lupa pula shalawat serta salam kita hadiahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari alam kebodohan menuju alam yang penuh ilmu pengetahuan seperti yang dirasakan saat ini.

Laporan Tugas Akhir ini merupakan salah satu persyaratan dalam rangka meraih gelar sarjana di Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau (UIN SUSKA Riau). Selama menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, dan petunjuk dari banyak pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih dan do'a kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Suyitno, M.Ag., sebagai Plt Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Drs. Ahmad Darmawi, M.Ag., sebagai Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
3. Ibu Idria Maita, S.Kom., M.Sc., sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Bapak Tengku Khairil Ahsyar, S.Kom., M.Kom., sebagai dosen pembimbing tugas akhir dan dosen pembimbing akademik, terimakasih banyak sudah sabar dalam membimbing, dan memotivasi selama 4 tahun lebih penulis berkuliah.
5. Bapak Arif Marsal, Lc., MA sebagai ketua sidang tugas akhir.
6. Bapak Eki Saputra, S.Kom., M.Kom. dosen penguji I tugas akhir yang telah memberikan masukan dan arahan dalam menyelesaikan tugas akhir.
7. Ibu Medyantiwi Rahmawita, S.T., M.Kom. dosen penguji II tugas akhir yang telah memberikan masukan dan arahan dalam menyelesaikan tugas akhir.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8. Kepada keluarga tersayang Bapak Umar Sadi, Mamak Yenita dan adik-adik ku Affandi Rahman dan Fauzan Arif yang selalu mendoakan dan memberikan semangat. Terima kasih atas semua pengorbanan dan kerja keras yang telah diberikan dengan penuh keikhlasan demi kesuksesan anakmu ini. Semoga selalu dalam lindungan Allah SWT, Aamiin.
9. Kepada sahabatku tercinta penulis mengucapkan terima kasih, Geng The Comels (ilip, el, pijoh, tri, putri, ulya, tia, riska) selalu memberikan *support* disaat suka maupun duka.
10. Kepada Septya Wahdana temen nongkrong di GB demi bisa bimbingan, terimakasih semangat yang selalu diberikan kepada penulis.
11. Kepada si aldi, terimakasih udah membantu penulis dalam pembuatan Tugas Akhir ini, dan memberikan masukan masukan yang positif.
12. Kepada keluarga besar ISNC dan teman-teman SIF D 2016 yang telah membantu dan mendukung selama melakukan penelitian Tugas Akhir, serta memberikan semangat dan do'a yang terbaik.

Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Kritik dan saran yang membangun dapat dikirim melalui e-mail nuruladitaputri@gmail.com. Semoga dengan kritikan ini bermanfaat bagi yang membutuhkannya.

Pekanbaru, 08 Februari 2021

Penulis,

NURUL ADITA PUTRI

NIM. 11653203621

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

EVALUASI *USABILITY* PADA *WEBSITE* PT. RIAU POS BERDASARKAN NIELSEN MODEL DAN METODE *HEURISTIC EVALUATION*

NURUL ADITA PUTRI
NIM: 11653203621

Tanggal Sidang: 27 Januari 2021
Periode Wisuda:

Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Jl. Soebrantas, No. 155, Pekanbaru

ABSTRAK

PT. Riau Pos merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang media dan komunikasi yang memanfaatkan *website* sebagai media penyebaran informasi untuk masyarakat Indonesia terkhusus wilayah Riau dan Sumatera. Berita yang disajikan bersifat umum, seperti seputar Riau terkini, hukum, politik, ekonomi, olahraga, kesehatan, dan berita internasional. Selain menyajikan informasi yang lengkap, tingkat kenyamanan dan kemudahan dalam menggunakan *website* sangat penting. Hal ini dipastikan pengguna tidak kesulitan dalam menggunakannya yang dapat mempengaruhi keinginan pengguna dalam mengunjungi dan menjelajahi *website* Riau Pos. Tujuan penelitian ini yaitu melakukan evaluasi *usability website* Riau Pos serta memberikan rekomendasi solusi untuk peningkatan *website* pada PT. Riau Pos. Evaluasi dilakukan berdasarkan 5 variabel pada Nielsen Model dan 8 Prinsip dari metode *Heuristic Evaluation*. Penentuan responden pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dan rumus *lemeshow* dengan jumlah 100 responden untuk mengisi kuisioner dalam menilai tingkat *usability*. Adapun pakar yang dilibatkan pada penelitian ini berjumlah 4 orang untuk memvalidasi *website* berdasarkan prinsip prinsip metode *Heuristic*. Hasil dalam penelitian ini terdapat 4 faktor *usability* Nielsen Model yang berpengaruh positif terhadap peningkatan *usability* yaitu *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*. Sedangkan hasil evaluasi validasi pakar masih terdapat kekurangan terkait kepuasan pengguna dari segi navigasi, informasi yang diberikan, serta tampilan yang disajikan, sehingga masih dibutuhkannya perbaikan dan peningkatan dalam faktor *Satisfaction*.

Kata Kunci: Evaluasi, *Heuristic Evaluation*, Nielsen Model, *Usability*, *Website* Riau Pos



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

USABILITY EVALUATION ON THE WEBSITE OF PT. POST RIAU BASED ON NIELSEN MODEL AND HEURISTIC EVALUATION METHOD

NURUL ADITA PUTRI
NIM: 11653203621

Date of Final Exam: January 27th 2021
Graduation Period:

Department of Information System
Faculty of Science and Technology
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Soebrantas Street, No. 155, Pekanbaru

ABSTRACT

PT. Riau Pos is a company engaged in the media and communication sector that uses the website as a medium for disseminating information for the people of Indonesia, especially the Riau and Sumatra regions. The news that is presented is general, such as about the latest Riau, law, politics, economy, sports, health, and international news. Apart from presenting complete information, the level of comfort and ease of using the website is very important. This ensures that users have no difficulty in using it which can affect the user's desire to visit and explore the Riau Pos website. The purpose of this research is to evaluate the usability of the Riau Pos website and provide recommendations for solutions to improve the website at PT. Riau Pos. The evaluation was carried out based on 5 variables in the Nielsen Model and 8 Principles of the Heuristic Evaluation method. Determination of respondents in this study using purposive sampling technique and lemeshow formula with a total of 100 respondents to fill out a questionnaire in assessing the level of usability. The experts involved in this study amounted to 4 people to validate the website based on the principles of the Heuristic method. The results in this study are 4 Nielsen Model usability factors that have a positive effect on increasing usability, namely efficiency, memorability, errors, and satisfaction. While the results of expert validation evaluations still have shortcomings related to user satisfaction in terms of navigation, information provided, and the appearance presented, so that improvements and improvements in the Satisfaction factor are still needed.

Keywords: *Evaluation, Heuristic Evaluation, Usability Nielsen Model, Website Riau Pos*

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR SINGKATAN	xix
1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaat	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
2 LANDASAN TEORI	6
2.1 Sejarah PT.Riau Pos Intermedia	6
2.2 Struktur Organisasi PT.Riau Pos Intermedia	6
2.3 Website Riau Pos	9
2.4 Interaksi Manusia dan Komputer (IMK)	12
2.5 Aspek <i>Usability</i> Nielsen-Model	13
2.6 Evaluasi <i>Heuristic</i>	18



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.6.1	Prinsip Evaluasi <i>Heuristic</i>	19
2.6.2	Kelebihan Evaluasi <i>Heuristic</i>	20
2.6.3	Evaluator	21
2.7	Pemetaan <i>Usability</i> dan <i>Heuristic Evaluation</i>	22
2.8	Instrumen Pengumpulan Data	26
2.9	Teknik <i>Sampling</i>	29
2.10	Menentukan Ukuran Sampel	31
2.11	SPSS	31
2.12	Uji Validitas dan Reliabilitas	32
2.13	Hipotesis Penelitian Model Kerangka Kerja <i>Usability</i>	34
2.14	Pendekatan Penelitian	37
2.15	Variabel Penelitian	38
2.16	Skala <i>Likert</i>	39
2.17	Penelitian Terdahulu	39
3	METODOLOGI PENELITIAN	43
3.1	Studi Pendahuluan	43
3.2	Menentukan Rumusan Masalah	44
3.3	Menentukan Tujuan Penelitian	44
3.4	Perancangan Variabel Penelitian	44
3.5	Perancangan Kuisiomer	47
3.6	Pengujian Kuisiomer	48
3.7	Pengumpulan Data	48
3.8	Uji Instrumen	48
3.9	Analisa Statistik Deskriptif	49
3.10	Analisa Statistik Inferensial	49
3.11	Evaluasi Validasi Pakar	49
3.12	Dokumentasi	51
4	ANALISIS DAN HASIL	52
4.1	Analisa Pendahuluan	52
4.2	Analisa Website Riau Pos Saat Ini	52
4.3	Identifikasi Responden	54
4.4	Karakteristik Responden	54
4.4.1	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	55
4.4.2	Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	55
4.4.3	Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan	56
4.5	Penyebaran Kuisiomer	57



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

4.6	Pengujian Kuisioner	57
4.7	Uji Instrumen	58
4.7.1	Uji validitas	58
4.7.2	Uji Reabilitas	59
4.8	Analisa Statistik Deskriptif	60
4.8.1	Variabel <i>Learnability</i>	61
4.8.2	Variabel <i>Efficiency</i>	61
4.8.3	Variabel <i>Memorability</i>	62
4.8.4	Variabel <i>Errors</i>	63
4.8.5	Variabel <i>Satisfaction</i>	63
4.8.6	Variabel <i>Usability</i>	64
4.9	Analisis Statistik Inferensial	65
4.9.1	Pembuatan hipotesis	66
4.9.2	Uji Korelasi	66
4.9.3	Uji Regresi	67
4.9.4	Uji F	69
4.9.5	Hasil Keputusan Hipotesis	69
4.10	Hasil Keseluruhan Responden	71
4.11	Validasi Expert	71
4.11.1	<i>Breffing Session</i>	71
4.11.2	<i>Evaluation Period</i>	73
4.11.3	<i>Debreffing Session</i>	84
5	PENUTUP	88
5.1	Kesimpulan	88
5.2	Saran	88

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN A HASIL WAWANCARA A - 1

LAMPIRAN B HASIL SCRENSHOOT MASALAH B - 1

LAMPIRAN C HASIL PENGUMPULAN DATA KUISIONER C - 1

C.1 Kuisioner C - 1

C.2 Rekapitulasi Data Kuisioner C - 13



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN D HASIL PENGOLAHAN DATA

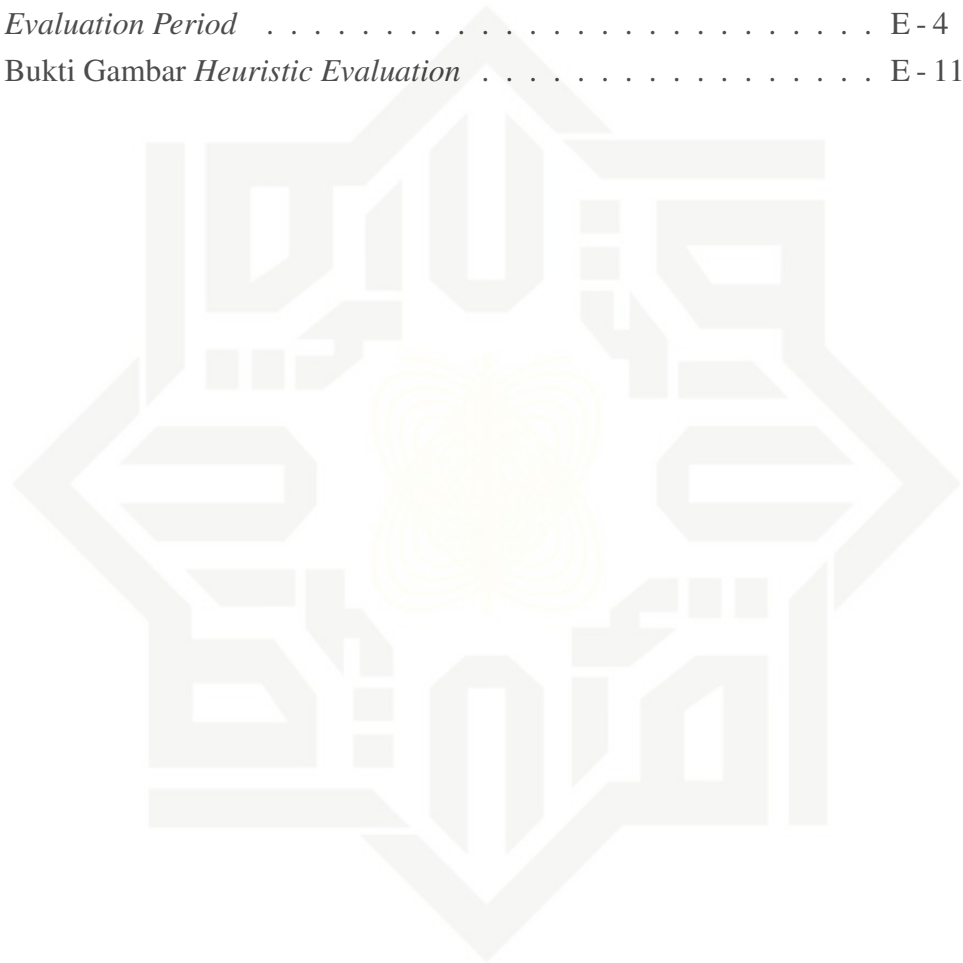
D - 1

D.1 Hasil Pengujian Kuisioner 30 Responden	D - 1
D.2 Hasil Uji Validitas	D - 3
D.3 Hasil Uji Reabilitas	D - 6
D.4 Hasil Uji Statistik Inferensial	D - 8

LAMPIRAN E HASIL HEURISTIC EVALUATION

E - 1

E.1 <i>Breffing Session</i>	E - 1
E.2 <i>Evaluation Period</i>	E - 4
E.3 Bukti Gambar <i>Heuristic Evaluation</i>	E - 11



UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

2.1	Struktur organisasi	7
2.2	Tampilan Utama <i>website</i> riaupos.co	10
2.3	Tampilan Konten Berita	11
2.4	Tampilan Konten Berita	11
2.5	Tampilan Isi Berita	12
2.6	Model Interaksi Manusia dan Komputer (Rizky dkk., 2008)	13
2.7	<i>System Acceptability Model</i> - Nielsen Model (Aprilian, 2014)	14
2.8	Tahapan <i>Heuristic Evaluation</i> (Aprilian, 2014)	19
2.9	Jumlah Evaluator (Nielson, 2012)	21
2.10	Teknik <i>Sampling</i> (P. Sugiyono, 2014)	29
2.11	Kerangka Kerja <i>Usability</i> (Aprilian, 2014)	35
3.1	Metodologi Penelitian (rosyidah, Kusrini, dan Hendri, 2018)	43
4.1	Halaman Beranda <i>Website</i> riau pos	53
4.2	Diagram Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	55
4.3	Diagram Responden Berdasarkan Usia	56
4.4	Diagram Responden Berdasarkan Pekerjaan	56
4.5	Diagram Pengguna <i>Website</i>	57
4.6	Hasil Hipotesis Kerangka Kerja	70
B.1	Halaman Utama <i>Website</i> Riau Pos	B - 1
B.2	Halaman Berita Kesehatan	B - 3
B.3	Halaman Berita Nasional	B - 4
B.4	Halaman Berita Pekanbaru	B - 4
B.5	Halaman Berita Bertuah Pos	B - 5
C.1	Kuisisioner Penelitian	C - 7
C.2	Penyebaran Kuisisioner (WA,FB,IG)	C - 12
D.1	Hasil Validasi <i>Learnability</i>	D - 1
D.2	Hasil Validasi <i>Efficiency</i>	D - 1
D.3	Hasil Validasi <i>Memorability</i>	D - 2
D.4	Hasil Validasi <i>Errors</i>	D - 2
D.5	Hasil Validasi <i>Satisfaction</i>	D - 2
D.6	Hasil Uji Reabilitas	D - 3
D.7	Hasil Validasi <i>Learnability</i>	D - 3



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

D.8 Hasil Validasi <i>Efficiency</i>	D - 4
D.9 Hasil Validasi <i>Memorability</i>	D - 4
D.10 Hasil Validasi <i>Errors</i>	D - 5
D.11 Hasil Validasi <i>Satisfaction</i>	D - 5
D.12 Hasil Validasi <i>Usability</i>	D - 6
D.13 Hasil Uji Reabilitas	D - 6
D.14 Hasil Uji Reabilitas	D - 7
D.15 Tabel R	D - 7
D.16 Hasil Uji Korelasi	D - 8
D.17 Hasil Uji Regresi	D - 8
D.18 Hasil Uji F	D - 8
D.19 Tabel F	D - 9
E.1 Profil Evaluator 1	E - 1
E.2 Profil Evaluator 2	E - 2
E.3 Profil Evaluator 3	E - 3
E.4 Profil Evaluator 4	E - 4
E.5 Permasalahan HE 1	E - 11
E.6 Permasalahan HE 2	E - 12
E.7 Permasalahan HE 3	E - 12
E.8 Permasalahan HE 4	E - 13
E.9 Permasalahan HE 5	E - 13
E.10 Permasalahan HE 6	E - 14
E.11 Permasalahan HE 7	E - 15
E.12 Permasalahan HE 8	E - 15
E.13 Permasalahan HE 9	E - 15
E.14 Permasalahan HE 10	E - 16
E.15 Permasalahan HE 11	E - 16
E.16 Permasalahan HE 12	E - 16
E.17 Permasalahan HE 13	E - 17
E.18 Permasalahan HE 14	E - 17
E.19 Permasalahan HE 15	E - 17
E.20 Permasalahan HE 16	E - 18
E.21 Permasalahan HE 17	E - 18
E.22 Permasalahan HE 18	E - 19
E.23 Permasalahan HE 19	E - 19

DAFTAR TABEL

2.1	Pemetaan Usability Nielsen Model Terhadap Usability Heuristic Evaluation (Aprilian, 2014)	23
2.2	Pertanyaan Kuisisioner	27
2.3	Nilai Cronbach Alpha	34
3.1	Pemetaan Indikator dan Pernyataan Kuisisioner	45
3.2	Hipotesis Penelitian	47
4.1	Karakteristik Responden	54
4.2	Uji Validitas	58
4.3	Uji Reabilitas	60
4.4	Hasil <i>Mean Learnability</i>	61
4.5	Hasil <i>Mean Efficiency</i>	61
4.6	Hasil <i>Mean Memorability</i>	62
4.7	Hasil <i>Mean Errors</i>	63
4.8	Hasil <i>Mean Satisfaction</i>	63
4.9	Hasil <i>Mean Usability</i>	64
4.10	Kategori <i>Persentase</i> (rosyidah dkk., 2018)	65
4.11	Hasil <i>Persentase</i> Jawaban Responden	65
4.12	Kriteria Korelasi (Aprilian, 2014)	66
4.13	Hasil Korelasi Variabel X dan Y	67
4.14	Hasil Uji Regresi Variabel <i>Usability</i>	68
4.15	Hasil Keputusan Hipotesis	70
4.16	Daftar Evaluator/Pakar	71
4.17	Pertanyaan <i>Heuristic Evaluation</i> Evaluator	72
4.18	Hasil Evaluasi <i>Visibility of System Status</i>	74
4.19	Hasil Evaluasi <i>Match Between System the real world</i>	75
4.20	Hasil Evaluasi <i>User Control and Freedom</i>	76
4.21	Hasil Evaluasi <i>Consistency and Standard</i>	77
4.22	Hasil Evaluasi <i>Recognition Rather than Recall</i>	78
4.23	Hasil Evaluasi <i>Flexibility and Efficiency of Use</i>	79
4.24	Hasil Evaluasi <i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	80
4.25	Hasil Evaluasi <i>Help User Recognize, Diagnose, and Recover From Errors</i>	81
4.26	Hasil Evaluasi Pakar	81
4.27	Tabel Kebenaran Konjungsi (AND)	82



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.28 Hasil Validasi <i>Usability</i> Nielsen Model dan <i>Heuristic Evaluation</i>	83
4.29 Hasil Konjungsi Pengguna dan Pakar	84
4.30 Rekomendasi <i>Website</i> Riau Pos	85
C.1 Jawaban Responden	C - 13





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR SINGKATAN

HE	: <i>Heuristic Evaluation</i>
HTTP	: <i>Hyper Text Transfer Protocol</i>
IMK	: Interaksi Manusia dan Komputer
ISO	: <i>International Standard Organization</i>
Sig	: Signifikan
SPSS	: <i>Statistical Product and Service Solution</i>
SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju
TS	: Tidak Setuju
UPA	: <i>Usability Professionals Association</i>



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. Riau Pos merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang media dan komunikasi yang berdiri pada tahun 1991 dan dipimpin oleh Rida K Liamsi. PT. Riau Pos pertama kali dirintis oleh Eric Samola, Abdul Khaidir, dan Bursa Algeric yang awalnya beralamat di jalan Kuantan Raya dan jalan Cempaka yang saat itu hanya melakukan beberapa penerbitan dan mengalami kondisi yang sangat sulit. Pada tahun 1998 Riau Pos mengembangkan percetakan menjadi tiga buah surat kabar yaitu Riau Pos, Dumai Pos, dan Padang *Exspress*. Untuk memanfaatkan teknologi sebagai peluang bisnis, Riau Pos mulai mengembangkan bisnis ke media elektronik dengan membangun sebuah *website*. Menurut pendapat Lee dan Kozar (2012) *website* sangat penting dalam kesuksesan sebuah perusahaan, karena seluruh pengguna internet didunia dapat mengakses *website* dimanapun dan kapanpun”.

Website PT. Riau Pos yang berdomain riaupos.jawapos.com hadir untuk pembaca seluruh Indonesia khusus wilayah Riau dan Sumatra. Berita yang disajikan *website* Riau Pos bersifat umum, seperti berita seputar Riau terkini, hukum, politik, ekonomi, olahraga, kesehatan dan berita internasional dapat dilihat pada Lampiran A. Dari beragam informasi yang ada pada *website* belum tentu semuanya dapat memenuhi kriteria yang diinginkan oleh pengguna, selain menyajikan informasi yang lengkap tingkat kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam menggunakan *website* sangat penting (Krisnayani, Arthana, Darmawiguna, Kom, dkk., 2016), Menurut Khoirina, Herdiyanti, dan Susanto (2017), *website* harus dipastikan tidak membuat pengguna kesulitan dalam menggunakannya, hal ini dapat mempengaruhi keinginan pengguna dalam membaca berita tersebut seperti yang terjadi pada *website* Riau Pos Pada hasil observasi awal, *website* Riau Pos masih belum konsisten, seperti penggunaan bahasa pada menu utama yang menggunakan bahasa indonesia dan bahasa inggris pada Gambar B1 Lampiran B, dan tidak semua berita memiliki subheadline pada Gambar E21 pada Lampiran E. Menurut Caesaron (2015), sistem harus didesain dengan bahasa yang mudah dipahami dan konsisten dalam penulisan.

Masih tidak relevannya informasi yang disajikan pada *website* Riau Pos, seperti judul berita, isi berita dan gambar berita yang tidak sesuai pada Gambar B2, B3, B4 pada Lampiran B. Hal ini membuat pengguna bingung dalam membaca berita tersebut Lampiran B. Menurut J. Nielsen (1995a) *website* tidak boleh mengandung konten atau informasi yang tidak relevan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Masalah selanjutnya belum adanya navigasi seperti *first*, *previous*, *next*, dan *last* pada “berita lainnya” ketika pengguna ingin kembali mencari berita yang sudah terlewat. Hal ini membuat pengguna harus mengscroll kembali keatas untuk mencari berita tersebut dapat dilihat pada Lampiran B. Menurut Purnamasari (2012), dibutuhkan sebuah “Navigasi” yang berperan penting apabila pengguna ingin berpindah dari satu hasil ke hasil pencarian yang lain tanpa melalui langkah yang rumit.

Dengan melihat kondisi demikian maka evaluasi *usability* sangatlah diperlukan, karena faktor-faktor penyebab pentingnya dalam *website* yaitu memiliki *usability*. Menurut Aelani dan Falahah (2012) *website* akan menjadi populer jika memiliki *usability* yang tinggi, tingkat *usability* juga menentukan apakah *website* dapat diterima oleh pengguna (Sensuse dan Prayoga, 2010). Menurut J. Nielsen (1993) *usability* merupakan salah satu aspek yang berperan penting dalam penerimaan suatu *website*, Khoirina dkk. (2017) mengatakan *website* yang berinteraksi dengan pengguna secara langsung perlu dilakukannya *quality control*, karena semakin baik kualitas *website* semakin banyak dan sering *website* digunakan. *Usability* juga menunjukkan kemampuan *website* dalam mendukung *task* yang biasa dilakukan oleh *user* dengan efektif, efisien, dan memuaskan (Matera, Rizzo, dan Carughi, 2005), semakin efektif, efisien, dan memuaskan suatu *website* semakin baik kualitas *website* tersebut (Khoirina dkk., 2017). Hal tersebut yang mendasari penelitian ini melakukan evaluasi dari segi *usability* berdasarkan J. Nielsen (1995a) dan menggunakan metode *Heuristic Evaluation*.

Penelitian tentang evaluasi *usability* berdasarkan Nielsen Model dan *Heuristic Evaluation* pernah dilakukan sebelumnya, seperti evaluasi *usability* aplikasi simpatika berdasarkan Nielsen Model (rosyidah dkk., 2018), dengan hasil masih memiliki tingkat *usability* yang dibawah 70.00% dan perlu adanya fitur dan kotak dialog tambahan, penelitian berikutnya Evaluasi *usability* sistem informasi akademik SIAM menggunakan metode *Heuristic Evaluation* (Ahsyar dan Afani, 2019), dengan hasil dari sisi pengguna SIAM perlu dilakukan perbaikan yang difokuskan pada *consistency and standart* dengan frekuensi masalah terbanyak pada *flexibility and effeciency of use* dengan *presentase* terendah 23% yang aritnya kurang baik, penelitian berikutnya adalah penelitian evaluasi *usability website* media online menggunakan metode *Heuristic Evaluatin* (Ahsyar dan Afani, 2019), hasil peneltain dari sisi pakar yang telah dilakukan berhasil menemukan masalah *usability* pada bertuahpos.com dengan proporsi tertinggi pada perinsip *aeshetic and minimalist design* sebesar 22% dan harus dilakukannya perbaikan sesuai dengan rekomendasi yang dilakukan, penelitian lainnya adalah evaluasi web *usability* pada web-



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

site wikibudaya berdasarkan Nielsen Model dengan metode *user testing* dan teknik *Heuristic Evaluation* (Aprilian, 2014), dengan hasil dari sisi pengguna dan pakar berdasarkan faktor Nielsen Model website wikibudaya memiliki korelasi yang sangat kuat yaitu efek positif terhadap *website* wikibudaya, penelitian lebih fokus ke *software quality control* menggunakan metode *user testing* dan 10 prinsip dari *Heuristic evaluation*.

Usability Nielsen Model adalah sebuah atribut untuk mengukur sejauh mana kesederhanaan pengguna dalam penggunaan *interface* pada *website*. Nielsen menjelaskan skema kesuksesan *user* dalam *website* oleh pengguna dipengaruhi oleh lima faktor *usability* terdiri dari *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*. Untuk mengetahui kualitas *usability website* Riau Pos maka menggunakan metode *user testing* dimana pengguna mengujicoba penggunaan *website* dan menilai *usability website* melalui kuisioner dan hasil kuisioner diolah untuk analisa statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil ujicoba *website* yang dilakukan oleh pengguna selanjutnya akan divalidasi dengan metode *Heuristic Evaluation* (Khoirina dkk., 2017).

Heuristic Evaluation bertujuan untuk memperbaiki perancangan secara efektif dan melakukan evaluasi. *Heuristic Evaluation* dapat menentukan masalah dengan cepat, efisien, relatif murah dan besar manfaatnya (J. Nielsen, 1995a), evaluator yang digunakan dalam *Heuristic Evaluation* yang ahli dalam bidang *usability* (Ssemugabi dan De Villiers, 2010), dan dapat menemukan 75% masalah *usability* dengan tiga sampai lima evaluator (J. Nielsen, 1992). *Heuristic Evaluation* memiliki 10 prinsip yaitu, *visibility of system status*, *match between system and real world*, *user control and freedom*, *consistency and standarts*, *error prevention*, *recognition rether than recall*, *flexcibility and efficiency of use*, *aesthetic and minimalist design*, *help user recognize, diagnose, and recover from errors*, dan *help and document* (J. Nielsen, 1995a). Pada penelitian ini metode *Heuristic Evaluation* menggunakan pakar dalam mengevaluasi *usability website* dengan menggunakan kekurangan-kekurangan atau masalah yang ada pada *interface website* serta melakukan validasi terhadap hasil dari penilaian *website* pengguna, serta memberikan rekomendasi saran untuk perbaikan hasil *usability website*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penelitian ini akan mengevaluasi *usability* pada *website* PT. Riau Pos berdasarkan Nielsen Model menggunakan metode *Heuristic Evaluation*.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana tingkat *usability website* Riau Pos berdasarkan Nielsen Model 1995 dan metode *Heuristic evaluation*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Evaluasi dilakukan pada *website* Riau Pos dari sisi pengguna pada aspek *usability* berdasarkan Nielsen Model pada variabel *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction*.
2. Evaluasi dilakukan pada *website* Riau Pos dari sisi pakar menggunakan delapan prinsip dari metode *Heuristic Evaluation*.
3. Penelitian ini melibatkan empat orang pakar.
4. Pengumpulan data menggunakan kuisioner dan disebarkan kepada pengguna yang pernah menggunakan *website* Riau Pos.
5. *Tools* yang digunakan dalam analisis data menggunakan MS.Exel 2013 dan SPSS Versi 20.
6. Dalam menentukan pengambilan anggota sampel menggunakan teknik sampel *purposive sampling* dan rumus *lemeshow* untuk menentukan jumlah sampel yang diambil.
7. Untuk mengukur pendapat responden menggunakan skala *Likert* dengan empat pilihan jawaban.
8. Penelitian ini hanya sampai pada tahap evaluasi dan memberikan rekomendasi solusi berupa daftar permasalahan yang ada pada *website* Riau Pos.

1.4 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil evaluasi *usability* pada *website* Riau Pos berdasarkan aspek nilai *usability* dengan Nielsen Model dan *Heuristic Evaluation*.
2. Untuk menghasilkan rekomendasi solusi yang akan dijadikan acuan untuk peningkatan kualitas *usability website* Riau Pos.

1.5 Manfaat

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Dapat memberikan gambaran permasalahan kondisi *website* Riau Pos saat ini.
2. Dapat mengetahui tingkat kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam menggunakan *website* Riau Pos.
3. Hasil penelitian dapat dijadikan acuan dalam perbaikan dan peningkatan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kualitas *website*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini terdiri dari lima bab yang disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang sedang dilakukan, dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB 1. PENDAHULUAN

BAB 1 pada tugas akhir ini berisi tentang: (1) Latar Belakang; (2) Rumusan Masalah; (3) Batasan Masalah; (4) Tujuan; (5) Manfaat; dan (6) Sistematika Penulisan.

BAB 2. LANDASAN TEORI

BAB 2 pada tugas akhir ini berisi tentang: (1) Sejarah Singkat PT. Riau Pos; (2) Struktur Organisasi PT. Riau Pos; (3) *Website* Riau Pos; (4) Interaksi Manusia dan Komputer (IMK); (5) Aspek *Usability* Nielsen Model; (6) *Heuristic Evaluation*; (7) Pemetaan *Usability* dan *Heuristic Evaluation*; (8) Instrumen Pengumpulan Data; (9) Teknik *Sampling*; (10) Menentukan Ukuran Sampel; (11) SPSS; (12) Uji Validitas dan Reabilitas; (13) Hipotesis Penelitian Model Kerangka Kerja *Usability*; (14) Pendekatan Penelitian; (15) Variabel Penelitian; (16) Skala *Likert*; (17) Penelitian Terdahulu.

BAB 3. METODELOGI PENELITIAN

BAB 3 pada tugas akhir ini berisi tentang: (1) Metodologi Penelitian; dan (2) Jenis Penelitian.

BAB 4. ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang: (1) Analisa *Website* Riau Pos saat ini; (2) Identifikasi Responden; (3) Karakteristik Responden; (4) Penyebaran Kuisisioner; (5) Pengujian Kuisisioner; (6) Analisa Statistik Deskriptif; (7) Analisa Statistik Inferensial; (8) Validasi Pakar.

BAB 5. PENUTUP

Pada bab ini berisikan: (1) Kesimpulan; dan (2) Saran.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 2

LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang penelitian terdahulu dan dasar teori yang digunakan. Dalam bab ini akan mengkaji beberapa teori dari sumber yang relevan.

2.1 Sejarah PT.Riau Pos Intermedia

PT.Riau Pos Intermedia merupakan perusahaan yang bergerak dibidang media dan komunikasi yang didirikan pertama kali pada tahun 1991 beralamat di Jl.HR Soebrantas km 10,5. Tampan, Pekanbaru, Riau. Riau Pos pertama kali dirintis oleh Eric Samola, Abdul Khadir MZ, dan Busra Algerie. PT.Riau Pos ini memiliki 200 karyawan dengan berbagai divisi, diantaranya: divisi Direksi, Divisi Pengasuh, Divisi Redaksi dan Produksi, Divisi Umum,adm, dan keuangan, Divisi pemasaran, Divisi Iklan, dan Departemen EDP dan IT.

Pada tahun 1989 Riau Pos merupakan surat kabar yang bernama wasta karya yang terbit satu minggu sekali. Penerbitnya pada waktu itu adalah yayasan munandar. Namun beberapa bulan kemudian surat kabar mingguan warta karya berhenti penerbitannya karena beberapa hal dan pada tahun 1991 surat kabar warta karya diganti menjadi Riau Pos. Dahulu kantor Riau Pos beralamat di jalan kuantan raya 101, dan tidak lama kemudian pindah ke jalan Cempaka akan tetapi hanya melakukan penerbitan beberapa edisi dan Riau Pos kembali Macet dan berhenti Terbit (Yodiansyah, 2017).

Dalam kondisi yang sangat sulit, maka datanglah tawaran kerjasama dari Jawa Pos yang berpusat di Surabaya. Dengan kesepakatan kerjasama dengan Jawa Pos, Riau Pos pun menjadi eksis kembali dan kembali terbit di bumi lancang kuning, dengan Visi “Menjadi perusahaan multimedia terdepan dan terkemuka di Sumatera” dan Misi “Ikut serta mencerdaskan kehidupan bangsa”. Dan pada tanggal 5 Maret 1997 gedung riau pos diresmikan. Pada tahun 1998 Riau Pos mengembangkan percetakan menjadi tiga buah surat kabar yaitu: Riau Pos, Dumai Pos, dan Padang Express. Tidak puas dengan media cetak, Riau Pos mulai merangkak ke media elektronik.

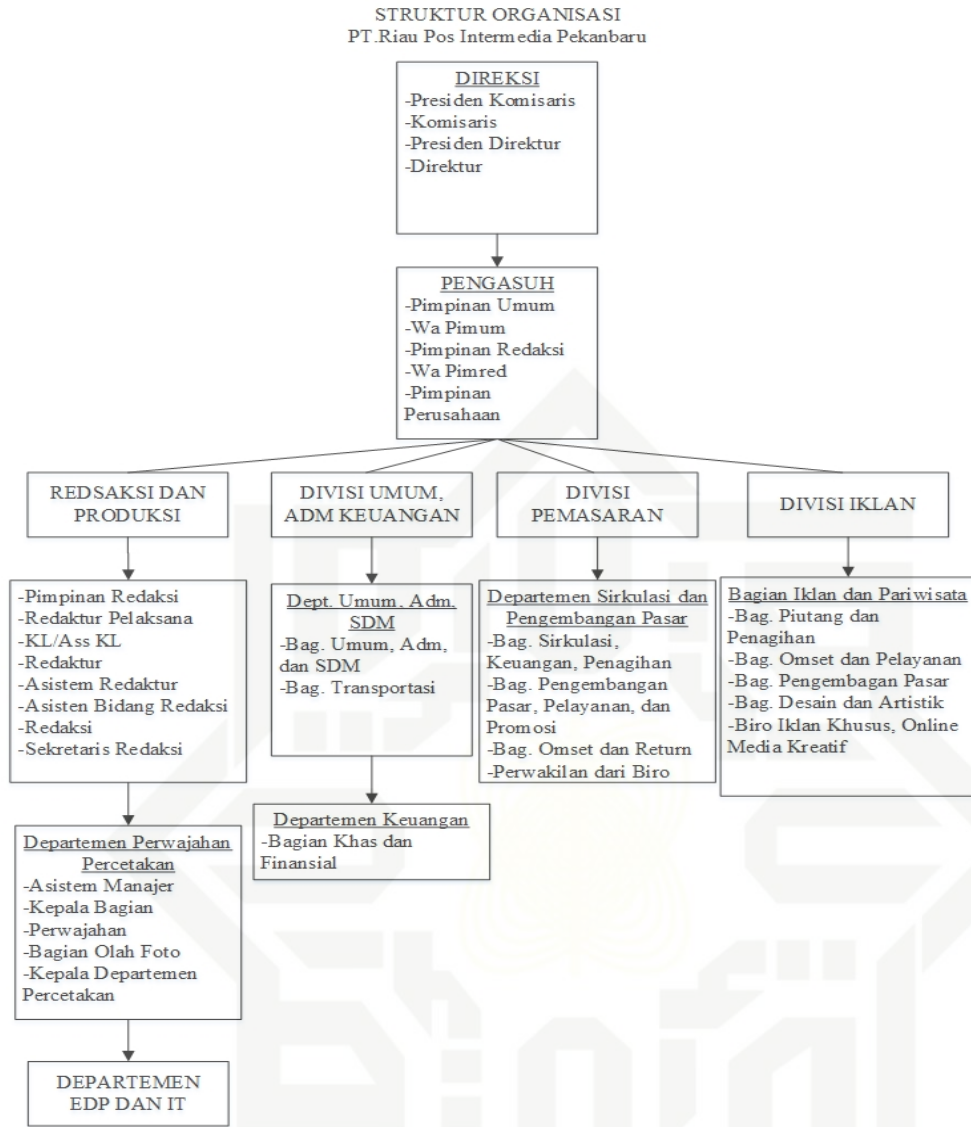
2.2 Struktur Organisasi PT.Riau Pos Intermedia

Struktur organisasi pada PT.Riau Pos dapat dilihat pada Gambar 2.1 sebagai berikut:



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 2.1. Struktur organisasi

Secara sederhana organisasi perusahaan penerbitan Surat Kabar Riau Pos sebagai berikut:

1. Komisaris utama: Ratna Dewi Wonoatmojo.
2. Komisaris: Amril Noor, Asparaini Rasyad, Raznizal Syukur, Dorothea Samola Luntungan, Kristianto Indrawan, Alwi Hamu, Makmur Kasim, Asnida Syukur.
3. Direktur Utama: Suhendro Boroma.
4. Wakil Direktur Utama: Ahmad Dardiri.
5. Direktur: Sumedi Susanto.
6. Direktur: Muhammad Hapiz.
7. Dewan Redaksi: Suhendro Boromo, Ahmad Dardigi, Sumedi Susanto,



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Muhammad Hapiz, Firman Agus.

8. Penanggung Jawab: Muhammad Hapiz.
9. Pemimpin Redaksi: Firman Agus.
10. Wakil Pemimpin Redaksi: Mario Kissaz, Furqon LW.
11. Devisi Produksi
 - (a) Redpel Kompartemen: Abdul Gapur, Yose Rizal, Kunni Masrohanti, Lismar Sumirat.
 - (b) Koordinator Liputan: Muslim Nurdin, Eka Gusmandi Putra (asisten).
 - (c) Redaksi Senior dan Litbang: M. Amin.
 - (d) Redaktur: Edwar Yaman, Komarudin, Denni Adrian, Elvy Chandra, Ade Chandra, Yulianti Sabikis, Abu Kasim, Gema Setara, Janir Amrun, Zulkifli Ali, Helfizon Asyyafe'i, Said Mufti dan Mirshal (foto).
 - (e) Asistem Redaktur: Afiat Ananda, Siti Azura (Koordinator Zetizen), M. Ali Nurman.
 - (f) Reporter Pekanbaru: Agustiar, Soleh Saputra, Dofi Iskandar, Prapti Dwi Lestari, Sofiah, Annafi Mujawaroh.
 - (g) Reporter Jakarta: Yusniar.
 - (h) fotografer: Defizal, M. Akhwan, Evan Gunanzar.
 - (i) Sekretaris Redaksi: Diana Agustian.
12. Biro Daerah
 - (a) Kuansing: Desriandi Chandra (kepala biro), Julprison, Mardias Chan,
 - (b) INHU: Fopin Sinaga (Kepala Biro), Kasmedi.
 - (c) Pelalawan: Muhammad Amin, Amran.
 - (d) Meranti: Wira Saputra.
 - (e) Siak: Monang Lubis (kepala biro), Wiwik Widyaningsih.
 - (f) Biro Bengkalis: Erwan Sari (kepala biro), Henny Helyati (kepala biro duri).
 - (g) Dumai: Irjon Suera (kepala biro), Hasanah Bolkiah.
 - (h) Rohil: Zulfadly.
 - (i) Rohul: Engki Prima Putra.
 - (j) Kampar: Hendrawan.
 - (k) INHIL: Indra Efendi.
13. Perwajahan, Desain Grafis dan Percetakan
 - (a) PenjabLayput Halaman: Mega.
 - (b) Layouter: Supri Ismadi, Wan Sarudin, Katon Sungkowo, Sukri, Febri Jamil.
 - (c) Penjab Desain Grafis: Aidil Adri.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(d) Desainer Grafis: Iwan Setiawan, Burhani Anas.

(e) Olah Foto: Dedi Sungkono, Rafis.

(f) Pracetak: Khairunnas, Akhari.

14. Online

(a) Komisaris: Suhendro Boromo.

(b) Direktur Utama: Ahmad Dardiri.

(c) General Manager/Penanggung Jawab: Muhammad Hapiz.

(d) Pimpinan Redaksi riaupos.co: Firman Agus.

(e) Manager Usaha dan Kreatif: Mario Kisaz.

(f) Redaktur Pelaksana: Harry B Kori'un.

(g) Koordinator Pemberitaan: Muslim Nurdin, Eka Gusmadi Putra (asis-
ten).

(h) Redaktur: Deslina, Edwir Sulaiman, Rinaldi, M. Erizal.

(i) Web Mastr dan Uploader: Rindra Yasin.

(j) Konten Kreatif: Arif Oktafian, Bayu Saputra.

(k) Administrasi: Rika Febriani.

15. Divisi Operasional

(a) Manajer Keuangan: Hendro Kusbianto.

(b) Manajer Umum: Lastriani.

(c) Manajer HRD: Hafizah Askacita.

(d) Manajer IT: Hendriwanto.

(e) Manajer Piutang dan Penagihan: Asmawi Ibrahim.

16. Divisi Bisnis

(a) Manajer Iklan: Sumariono.

(b) Manajer Iklan Jakarta: Ari Iswandi.

(c) Manajer Sirkulasi Koran: Syahrul Mukhlis.

17. Divisi Iven dan Kerjasama.

2.3 Website Riau Pos

Website merupakan sebuah penyebaran informasi melalui internet dan hal yang tidak bisa dilepaskan dari dunia internet. Melalui *website* pengguna dapat mendapatkan informasi-informasi berupa teks, gambar, suara, film, dan animasi (Zuhri dan INDONESIA, 2013). Menurut Sovia dan Febio (2017) *website* terdiri dari dua jenis yaitu dinamis dan statis, dimana dinamis merupakan *website* yang menyediakan konten yang selalu berubah setiap waktunya seperti *website* berita, sedangkan statis *website* yang kontennya jarang diubah seperti profil organisasi. Sovia dan Febio (2017) juga mengatakan *website* dibagi atas 4 yaitu, item personal



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

website, Corporate website, Portal website, dan forum website.

Website riaupos.jawapos.com merupakan media online yaitu portal berita dan bisnis yang dikelola oleh PT. Riau Pos Intermedia. Website riaupos.jawapos.com hadir untuk pembaca Indonesia khususnya wilayah Riau, Sumatera dan sekitarnya sehingga dapat menjadi rujukan maupun referensi utama masyarakat Riau dan sekitarnya.

Website riaupos.jawapos.com ini menyajikan berita aktual lokal, internasional dan nasional dari Riau seperti hukum, ekonomi, olahraga, kesehatan, hiburan, fitur, kondisi Riau terkini dan fitur menarik lainnya. Dan pada website riaupos.jawapos.com ini juga terdapat informasi mengenai lowongan pekerjaan yang dapat memudahkan masyarakat maupun pengunjung website dalam mencari pekerjaan.

Berikut ini merupakan tampilan dari website riaupos.co, dapat dilihat pada Gambar 2.2. Gambar 2.3, Gambar 2.4, dan Gambar 2.5.

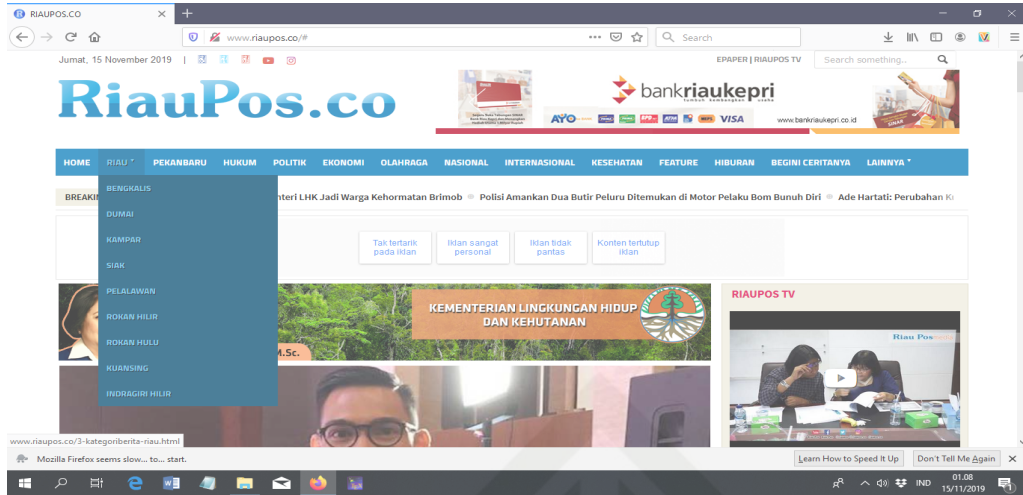


Gambar 2.2. Tampilan Utama website riaupos.co



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 2.3. Tampilan Konten Berita



Gambar 2.4. Tampilan Konten Berita



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 2.5. Tampilan Isi Berita

2.4 Interaksi Manusia dan Komputer (IMK)

Menurut Santoso (2009) Interaksi manusia dan komputer merupakan disiplin ilmu yang menjelaskan tentang perancangan, implementasi, dan evaluasi sebuah sistem yang terkomputerisasi. interaksi manusia dan komputer ini sering disebut dengan desain interaksi atau desain yang berpusat pada pengguna dan berfokus bagaimana merancang teknologi komputer sehingga pengguna mudah, dan nyaman dalam menggunakan teknologi tersebut (Dix, 2009).

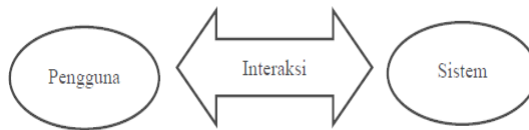
Menurut Saifulloh dan Asnawi (2015) kunci utama interaksi manusia dan komputer yaitu *Usability*. Nielsen menguatkan pengertian *Usability* yang merupakan suatu atribut yang dapat menilai kemudahan pengguna antarmuka, yang dapat memudahkan pengguna untuk menyelesaikan tugasnya. Interaksi manusia dan komputer ini memfokuskan desain sistem untuk memudahkan pengguna, berikut prinsip-prinsip dalam merancang user interface sebagai berikut:

1. *User Familiarity*/mudah dikenali
2. *Consistency*/Konsisten
3. *Minimal Surprise*/Tidak membuat pengguna Terkejut
4. *Recoverability*/Pemulihan
5. *User Guidance*/Bantuan

Terdapat 3 komponen penting dalam interaksi manusia dan komputer, dapat

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dilihat pada Gambar 2.6.



Gambar 2.6. Model Interaksi Manusia dan Komputer (Rizky dkk., 2008)

Dari gambar diatas tiga komponen ini saling berkaitan karena suatu sistem haruas mudah digunakan dan memberikan kemudahan untuk pengguna. pengguna merupakan bagian dari sistem yang dapat berinteraksi dengan komputer. Interaksi manusia dan komputer tidak terlepas oleh *user interface*, *usability*, dan *user experience*. IMK berkaitan dengan *usability* karena suatu sistem yang dapat bekerja dengan baik apabila dipergunakan secara maksimal oleh pengguna, sehingga semua kemampuan sistem dapat bermanfaat secara maksimal, sedangkan tujuan dari *usability* pada dasarnya efektif, efisien, aman pada penggunaannya, mudah untuk dipelajari/dipahami, diingat, serta memiliki utilitas yang baik (Tambuwun, Sengkey, dan Rindengan, 2017).

2.5 Aspek Usability Nielsen-Model

Usability adalah atribut kualitas yang menjelaskan atau mengukur seberapa mudah penggunaan suatu antar muka (*interface*) (J. Nielsen, 1993). *Usability* berasal dari kata *usable* yang secara umum berarti dapat digunakan dengan baik. Sesuatu dapat digunakan dengan baik apabila kegagalan dalam penggunaannya dapat di minimalisir dan dihilangkan serta memberi manfaat dan kepuasan kepada penggunanya (Andriyanto, Ramadhan, Saputra, dkk., 2017).

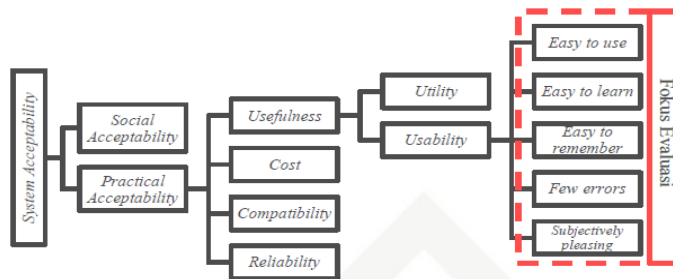
Menurut *Usability Professionals Assocation* (UPA), *usability* lebih berpusat kepada proses peningkatan produk, yaitu “*usability* adalah suatu strategi terhadap peningkatan produk yang menggabungkan *feedback* pengguna melalui siklus peningkatan untuk menimalisir biaya dan menghasilkan produk dan alat yang melengkapi kebutuhan pengguna (Ichsani, 2017). Kegunaan dianggap sebagai salah satu faktor utama itu menentukan keberhasilan suatu situs *web*.

Definisi *Usability* menurut International Standard Organization (ISO) adalah sejauh mana produk dapat digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan dalam konteks penggunaan tertentu (Scholtz, 2004).

Kata “*Usability*” juga merujuk pada suatu metode untuk meningkatkan kemudahan pemakaian selama proses desain. Web *usability* adalah salah satu faktor penting dalam mengembangkan sebuah website. Dalam pemodelannya, Nielsen

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menggambarkan skema keberhasilan penerimaan sebuah sistem oleh pengguna, dimana penerimaan sistem tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor yang menjadi akar kesuksesannya pada Gambar 2.7 dibawah ini:



Gambar 2.7. System Acceptability Model - Nielsen Model (Aprilian, 2014)

Menurut pendapat Jakob Nielsen Web *usability* adalah kemudahan penggunaan situs web. Beberapa tujuan yang luas dari kegunaan adalah penyajian informasi dan pilihan dalam cara yang jelas dan ringkas, kurangnya penempatan menu yang tepat, serta memastikan *website* dapat digunakan oleh segala usia dan jenis kelamin.

Pengembang harus memahami faktor-faktor *usability* sebelum mengimplementasikannya pada sebuah web. *Usability* diukur dengan lima kriteria, yaitu: *Learnability* (mudah dipelajari), *Efficiency* (efisien), *Memorability* (mudah diingat), *Errors* (pencegahan kesalahan), dan *User's Satisfaction* (kepuasan pengguna) (Andriyanto dkk., 2017).

1. *Learnability* (mudah dipelajari)

Learnability mengukur tingkat kemudahan penggunaan melakukan tugas-tugas sederhana ketika pertama kali menemui desain dari system yang mengacu pada pertanyaan: “Seberapa mudah pengguna mempelajari penggunaan *website*?” Faktor ini memiliki indikator atau kriteria yang dapat menunjukkan bahwa sebuah *website* telah memenuhi faktor.

learnability sebagai salah satu faktor dari keberhasilan performa aspek *usability*. Indikator tersebut adalah sebagai berikut.

(a) *Easy to understand*

Website dapat dimengerti bagaimana penggunaannya dan dapat dimengerti tujuan atau informasi yang dapat diperoleh pada *website* tersebut dengan mudah.

(b) *Easy to look for specific information*

Pengguna dapat memperoleh informasi atau wawasan dari yang dis-



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ajikan oleh konten *website* tersebut dengan mudah, dan informasi yang diperoleh tersebut bermanfaat bagi pengguna.

(c) *Easy to identify navigational mechanism*

Pengguna dapat mengidentifikasi mekanisme navigasi setiap fitur-fitur yang tersedia pada *website* dengan mudah.

Sebagai sebuah *website* yang mudah dipelajari, adapun kriterianya adalah sistem mampu menyajikan antarmuka yang memungkinkan pengguna untuk membangun pengetahuan mereka tanpa usaha ekstra dalam menggunakan *website*, dan memungkinkan pengguna untuk membangun pengetahuan tentang pola interaksi yang telah mereka pelajari melalui penggunaan *website* yang sudah ada. Dengan tidak memuat unsur-unsur yang berambiguitas tinggi terhadap elemen apa yang harus ditekan untuk berpindah-pindah dalam mengerjakan tugas. Seperti penggunaan *icon* yang dibedakan per fungsi, pengkategorian warna *button* untuk jenis-jenis perintah, memuat kalimat-kalimat instruksi untuk membantu dalam membuka pengetahuan pengguna (Belson dan Ho, 2012).

2. *Efficiency* (efisien)

Efficiency mengukur kecepatan mengerjakan tugas tertentu setelah mempelajari desain yang mengacu pada pertanyaan: "Seberapa cepat suatu tugas dikerjakan?" Faktor ini memiliki indikator atau kriteria yang dapat menunjukkan bahwa sebuah *website* telah memenuhi faktor *efficiency* sebagai salah satu faktor dari keberhasilan performa aspek *usability*. Indikator tersebut adalah sebagai berikut.

(a) *Easy to reach quickly*

Pengguna dapat memperoleh informasi dan menuju fitur kebutuhannya, maupun menyelesaikan *task* secara cepat.

(b) *Easy to navigate*

Pengguna dapat menavigasi dirinya ataupun *knowledge* pengguna sendiri terhadap penggunaan *website* melalui fitur dan konten yang tersedia pada *website* dengan mudah.

Adapun beberapa kriteria untuk menentukan ketercapaian indikator *efficiency* adalah melalui pengukuran jumlah tahapan yang dilakukan dalam melakukan sebuah *task*, waktu yang dihabiskan dalam navigasi sebuah *task*, dan ketersediaan *shortcut* (Belson dan Ho, 2012). Serta mengukur rata-rata waktu yang dihabiskan pengguna untuk menuju ke sebuah fitur dalam menjalankan *task* dan menavigasi menu dalam hitungan detik (Dahal, 2011).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. *Memorability* (mudah diingat)

Memorability melihat seberapa cepat pengguna mendapatkan kembali kecakapan dalam menggunakan desain tersebut ketika kembali setelah beberapa waktu yang mengacu pada pertanyaan: “Bagaimana kemampuan pengguna mempertahankan pengetahuannya setelah jangka waktu tertentu?” Faktor ini memiliki indikator atau kriteria yang dapat menunjukkan bahwa sebuah *website* telah memenuhi faktor *memorability* sebagai salah satu faktor dari keberhasilan performa aspek *usability*. Indikator tersebut adalah sebagai berikut.

(a) *Easy to remember*

Website dan bagaimana penggunaannya dapat diingat dengan mudah oleh pengguna dalam menjelajahi setiap fitur dan konten yang terdapat pada *website* tersebut.

(b) *Easy to reestablish*

Website dapat diakses untuk digunakan kembali oleh pengguna dengan mudah, disertai dengan proses akses untuk penggunaan *website* yang sama dengan saat sebelumnya pengguna pernah mengakses.

Untuk menjadi sebuah *website* yang memiliki sifat *memorability* yang baik, adapun kriteria atas indikator *memorability* adalah kemudahan mengingat fungsi sistem setelah masa non-penggunaan, pengguna masih dapat menggunakan sistem dan memahami setiap arah navigasi *website* tanpa mempelajari ulang untuk mengingat. Melalui penataan elemen desain antarmuka yang menerapkan aturan yang terstandarisasi secara universal. Seperti peletakan menu bar dan navigasi yang diletakkan di sebelah kiri atas halaman *website*, peletakan search box di sebelah kanan atas, tata letak gaya penulisan yang mengarah dari atas ke bawah dan dari kiri ke kanan. Terapan tersebut telah berlaku secara universal dari berbagai belahan dunia asal sebuah *website* dikembangkan, sehingga membantu pengguna untuk membiasakan pengguna dalam menggunakan dan mengingat *website* (Matera dkk., 2005).

4. *Errors* (pencegahan kesalahan)

Errors melihat seberapa banyak kesalahan yang dilakukan pengguna, separah apa kesalahan yang dibuat, dan semudah apa mereka mendapatkan penyelesaiannya yang mengacu pada pertanyaan “berapa banyak kesalahan dan kesalahan-kesalahan apa saja yang dibuat pengguna?” Faktor ini memiliki indikator atau kriteria yang dapat menunjukkan bahwa sebuah *website* telah memenuhi faktor *errors* sebagai salah satu faktor dari keberhasilan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

performa aspek *usability*. Indikator tersebut adalah sebagai berikut.

(a) *Few number of errors*

Ditemukan sedikit *error* atau kesalahan yang terdeteksi pada *website* saat digunakan oleh pengguna dan kesalahan yang dilakukan oleh pengguna dalam penggunaan *website* juga terdeteksi minor.

(b) *Easy to fix*

Error yang terdeteksi dapat diperbaiki dengan mudah.

Untuk dinyatakan sebagai sebuah *website* dengan sifat *error* yang baik, kriteria yang harus dipenuhi adalah *website* memiliki kemampuan antarmuka yang dapat mencegah *error* dan dapat membantu pengguna menghadapi *error* tersebut melalui pesan atau notifikasi yang lugas untuk memberikan peringatan. Sehingga hal penting dalam kriteria ini adalah seberapa membantukah *website* ketika terjadi kesalahan yang ditunjukkan dengan informasi penyebab kesalahan dan apa yang harus dilakukan pengguna (Belson dan Ho, 2012).

5. *Satisfaction* (kepuasan) *User's Satisfaction* mengukur tingkat kepuasan dalam menggunakan desain yang mengacu pada pertanyaan: “apakah pengguna puas terhadap web tersebut? ”, “apakah pengguna mendapat manfaat besar dari sistem tersebut? ”, “berapa lama sistem tersebut dipakai oleh pengguna untuk membantu pengambilan keputusan?” Faktor ini memiliki indikator atau kriteria yang dapat menunjukkan bahwa sebuah *website* telah memenuhi faktor *satisfaction* sebagai salah satu faktor dari keberhasilan performa aspek *usability*. Indikator tersebut adalah sebagai berikut:

(a) *System pleasant to use*

Website memberikan kesan menyenangkan untuk digunakan oleh pengguna.

(b) *Comfort to use*

Pengguna merasa nyaman saat menggunakan *website* tanpa terbebani suatu *terms and condition* tertentu yang menyulitkan untuk mengakses *website*.

Kriteria penting dalam kepuasan pengguna adalah kepuasan dalam estetika desain grafis sebagai elemen yang mampu menyajikan antarmuka yang halus, dengan syarat pembacaan teks informasi mudah dibaca (*readability*), penyusunan konten informasi dengan *well-organized*, sistem menu-*command* sederhana dan umum diterapkan (Boulton, 2005). Jadi, web *us-*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ability adalah atribut kualitas yang menjelaskan atau mengukur usaha yang diperlukan untuk mempelajari, mengoperasikan, menyiapkan masukan dan mengartikan keluaran oleh program. Oleh karena itu, jika aspek ini tidak terpenuhi maka dapat berakibat pemborosan waktu, penurunan produktivitas, meningkatkan frustrasi dan kecenderungan untuk tidak ingin kembali mengunjungi atau menggunakan sistem yang ada.

2.6 Evaluasi *Heuristic*

Evaluasi *Heuristic* merupakan metode untuk menemukan masalah *Usability* dalam desain antarmuka pengguna. Evaluasi *Heuristic* melibatkan evaluator untuk memberikan masukan yang kemudian dikategorikan dengan prinsip-prinsip *Heuristic*. Awalnya metode *Heuristic* dikembangkan sebagai metode rekayasa untuk evaluator yang memiliki keahlian pada pengetahuan. Karena mahal dan sulitnya mendapatkan evaluator yang sesuai, maka evaluator dikategorikan menjadi 3, yaitu: evaluator “*novice*” tidak keahlian *Usability*, evaluator “*reguler*” spesialis *Usability*, dan evaluator “*double*” yang memiliki keahlian *Usability* dan berpengalaman dengan jenis *interface* (J. Nielsen, 1992). Pendekatan yang diciptakan oleh Nielsen 1990 merupakan cara mengevaluasi yang cukup terpercaya di dunia *New Media* saat ini (Sulistiyono, 2017).

Secara umum Evaluasi *Heuristic* sulit dilakukan untuk individu karena satu orang tidak akan dapat menemukan semua masalah *Usability* dalam sebuah antarmuka. Oleh karena itu, untuk meningkatkan efektifitas metode maka melibatkan beberapa evaluator. Nielsen merekomendasikan menggunakan tiga orang sampai lima orang evaluator karena salah satu tidak mendapatkan banyak informasi tambahan dengan menggunakan angka yang lebih besar (Jacob, 2000).

Evaluasi *Heuristic* meminta evaluator individu untuk memeriksa antarmuka saja. Setelah semua evaluasi selesai evaluator diperbolehkan untuk berkomunikasi atas temuan mereka yang telah dikumpulkan. Hasil evaluasi dapat direkam baik secara laporan tertulis dari masing-masing evaluator. Evaluasi *Heuristic* tidak menyediakan cara sistematis untuk menghasilkan perbaikan masalah *Usability* untuk menilai kualitas dari setiap pendesaianan ulang. Namun Evaluasi *Heuristic* menjelaskan setiap masalah *Usability* diamati dengan mengacu pada prinsip-prinsip *Usability* (J. Nielsen, 1995a).

Output menggunakan metode Evaluasi *Heuristic* adalah permasalahan *Usability* dalam antarmuka dengan referensi untuk prinsip-prinsip *Usability* yang dilanggar pada setiap kasus dalam pendapat evaluator. Evaluator harus mencoba untuk spesifik mungkin dan harus membuat daftar setiap masalah *Usability* secara



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terpisah (J. Nielsen, 1995a).

Menurut Geasela, Ranting, dan Andry (2018) evaluasi *Heuristic* sangat baik digunakan, karena mudah untuk menemukan dan menentukan masalah *Usability*. Metode Evaluasi *Heuristic* paling banyak digunakan untuk mengukur tingkat kenyamanan pengguna interaksi manusia dan komputer (IMK) dan tujuan utama dari Evaluasi *Heuristic* untuk mengidentifikasi masalah yang terkait dengan *Usability website* (Purnamasari, 2012). Menurut Geasela dkk. (2018) tujuan dari Evaluasi *Heuristic* untuk memperbaiki perancangan secara efektif.

Heuristic Evaluation dilakukan oleh beberapa orang evaluator yang berkompeten di bidang pengembangan antarmuka. Evaluator akan diminta untuk menilai antarmuka dengan menggunakan *Heuristic Evaluation Checklist* pada tahap *Evaluation Period* (Cockton dan Lavery, 1999). Tahapan dalam evaluasi ini terdiri atas tiga tahap, yaitu *Briefing Session* sebagai tahap pengenalan dan penjelasan tentang objek evaluasi, *Evaluation Period* yang merupakan tahap pelaksanaan evaluasi dengan mengeksplorasi website untuk menemukan masalah-masalah dalam *interface*, dan *Debriefing Session* sebagai tahap akhir dalam evaluasi dengan memberikan solusi untuk saran perbaikan atas kekurangan dalam *interface website*. Gambar 2.8 di bawah merupakan tahapan saat melakukan evaluasi *Heuristic Evaluation*.



Gambar 2.8. Tahapan *Heuristic Evaluation* (Aprilian, 2014)

2.6.1 Prinsip Evaluasi *Heuristic*

Menurut J. Nielsen (1995a), metode Evaluasi *Heuristic* memiliki 10 prinsip diantaranya:

1. Visibilitas dari status sistem (*visibility of system status*)
sistem harus selalu menginformasikan apa yang terjadi kepada pengguna, melalui pesan yang baik dan waktu yang sesuai.
2. Kesesuaian antara sistem dan dunia nyata (*match between system and the real world*)
sistem harus berbicara sesuai dengan bahasa pengguna, menggunakan kata, kalimat dan konsep yang biasa digunakan pengguna. informasi harus diatur



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

secara alami dan logis.

3. Kendali dan kebebasan pengguna (*use control and freedom*) pengguna dapat dengan mudah menavigasi suatu sistem, seperti ketika pengguna ingin melanjutkan atau memundurkan tampilan *website*, maka *website* harus memiliki kemampuan untuk undo dan redo.
4. item Standar dan konsistensi (*consistency and standards*) Dapat diartikan agar suatu sistem menjadi standar, konsisten dalam hal penulisan kalimat, jenis huruf. Dan hindari penulisan kalimat, huruf, dan situasi lainnya yang berbeda sehingga menimbulkan kesan dan standar yang tidak baik.
5. Pencegah kesalahan (*Error Prevention*) Merancang sistem yang mencegah terjadinya kesalahan lebih baik daripada merancang pesan kesalahan yang baik.
6. Bantu pengguna untuk mengenali, mendiagnosa, dan mengatasi masalah (*recognition rather than recall*) Pengguna tidak perlu mempertanyakan lagi mengenai perbedaan pemahaman pada sebuah kata, kalimat, situasi dan aksi. semua harus mengikuti standar yang ada.
7. Feksibalitas dan efisiensi (*flexibility and efficient of use*) Bagaimana cara membuat sebuah sistem yang mengakomodasi pengguna yang sudah ahli dan pengguna yang masih pemula.
8. Estetika dan desai yang minimalis (*aesthetic and minimalist design*) Sistem hanya mengumpulkan informasi yang relevan, informasi yang tidak relevan mengurangi *visibilitas* dan *Usability* dari sistem.
9. Pertolongan pengguna mengenal, berdialog dan memperbaiki masalah (*help users recognize, dialog, and recovers from errors*) Aksi dan pilihan harus terlihat. pengguna tidak harus mengingat informasi dari satu halaman kehalaman lain.
10. fitur bantuan dan dokumentasi (*help and document*) Sistem harus memiliki dokumentasi yang relevan dan fitur *help* yang baik, sehingga pengguna dapat mempelajari segala sesuatu yang terkait dengan sistem.

2.6.2 Kelebihan Evaluasi *Heuristic*

Evaluasi *Heuristic* memiliki beberapa kelebihan berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, yaitu:

1. Masalah *Usability* besar atau kecil dapat terdeteksi dengan evaluasi *Heuristic* (J. Nielsen, 1995b).
2. Kekuatan dari evaluasi *Heuristic* adalah kecepatan dan keterjangkauan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(Jeffries, Miller, Wharton, dan Uyeda, 1991).

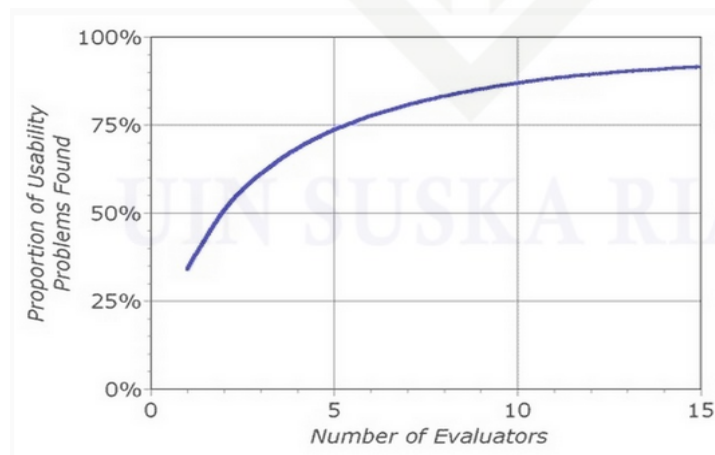
3. Evaluasi *Heuristic* sangat bernilai dalam keadaan dimana waktu dan sumber daya yang terbatas (Jaspers, 2009).
4. Metode *Heuristic* cocok untuk semua jenis situs *web* dan karakteristik situs (De Jong dan Van Der Geest, 2000).

2.6.3 Evaluator

Menurut Jacob (2000) hasil pengujian evaluasi *Usability* pada sebuah *web-site* sebaiknya tidak lebih dari lima orang evaluator. Jaspers (2009) juga mengatakan lima orang evaluator yang ahli dalam bidang *Usability*. Alasan menggunakan 1 sampai 5 orang evaluator sebagai berikut:

1. ketika menguji dengan pengguna dua, maka akan menemukan pengguna kedua melakukan beberapa hal yang sama dengan pengguna pertama, sehingga pengguna pertama dan kedua memiliki penilaian yang tumpang tindih. Pengguna kedua menambahkan beberapa jumlah temuan baru, tapi tidak dengan pengguna pertama.
2. Pengguna ketiga melakukan banyak hal yang sudah dilakukan oleh pengguna pertama maupun kedua bahkan beberapa hal yang telah ditemukan dua kali. Dan pengguna ketiga akan menghasilkan data baru yang tidak sebanyak dari pengguna pertama maupun kedua lakukan.
3. Ketika kita menambahkan lebih banyak pengguna, maka akan melihat hal yang sama lagi.

Nielsen mengatakan dalam artikelnya pada tahun 1995, untuk mencapai kinerja yang lebih baik yaitu dengan menggabungkan evaluasi dari beberapa evaluator seperti Gambar 2.9 berikut:



Gambar 2.9. Jumlah Evaluator (Nielsen, 2012)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan Gambar 2.9 dengan lima evaluator mampu mengidentifikasi 75% masalah *Usability* (J. Nielsen, 1992), tetapi apabila menggunakan lima belas orang evaluator maka dapat mengidentifikasi 100% masalah *Usability*. Pada penelitian ini menggunakan lima evaluator dari rekomendasi Nielsen, karena salah satu tidak mendapatkan banyak informasi tambahan dengan menggunakan angka diatas lima evaluator (J. Nielsen, 1995b). Menurut Jacob (2000) hasil terbaik dari pengujian *Usability* tidak lebih dari lima orang ahli.

2.7 Pemetaan *Usability* dan *Heuristic Evaluation*

Dalam melakukan evaluasi web *usability* riaupos.co, akan menggunakan sebuah model dan sebuah metode. Model yang menjadi acuan evaluasi adalah Nielsen Model yang dikembangkan oleh Jakob Nielsen sebagai aspek yang memiliki faktor-faktor dasar agar sebuah *website* layak untuk digunakan. Metode yang akan digunakan adalah *Heuristic Evaluation* yang juga dikembangkan dalam Nielsen Model. *Heuristic Evaluation* adalah sebuah metode evaluasi dengan melibatkan *expert User Interface* untuk menginspeksi dengan menemukan kesalahan atau kekurangan dalam *User Interface website*. Dengan mengidentifikasi permasalahan tersebut, akan diberikan saran untuk perbaikan keadaan *User Interface website* Wiki-Budaya (Nielsen, 2019).

Oleh karena itu, untuk mengeksekusi evaluasi web *usability* dengan kolaborasi Nielsen Model dan *Heuristic Evaluation*, diperlukan sebuah pemetaan yang menunjukkan korelasi atau hubungan antara kedua model dan metode tersebut dalam aspek *usability* dan indikator-indikator yang menjadi acuan untuk evaluasi web *usability website* riaupos.co. Berikut ini adalah penjelasan faktor dan indikator *usability* dalam Nielsen Model dan prinsip-prinsip *Heuristic Usability* pada Tabel 2.1.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Tabel 2.1. Pemetaan Usability Nielsen Model Terhadap Usability Heuristic Evaluation (Aprilian, 2014)

No	Faktor Usability Nielsen Model	Indikator Nielsen Model	Usability Model	Prinsip Heuristic E-valuation	Definisi Prinsip
1	Learnability	Easy to understand		Match Between System and the Real Word	Sistem menyajikan komunikasi yang sesuai dengan bahasa pengguna dan informasi yang logis
				Consistency and Standard	Sistem menyediakan platform yang membuat pengguna tidak harus bertanya-tanya apakah kata-kata, situasi, atau tindakan yang berbeda memiliki makna yang sama.
				Easy to look for specific information	Sistem digunakan dengan dokumentasi untuk memberikan bantuan. Setiap informasi mudah dicari dan fokus pada langkah-langkah task.
2	Memorability	Easy to remember		Help and Document	Sistem digunakan dengan dokumentasi untuk memberikan bantuan. Setiap informasi mudah dicari dan fokus pada langkah-langkah task.
				Recognition Rather Than Call	Sistem menyediakan instruksi penggunaan sistem yang mudah dipahami untuk meminimalkan beban memori pengguna dalam mengingat informasi

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 2.1. Pemetaan Usability Nielsen Model Terhadap *Usability Heuristic Evaluation* lanjut...

No	Faktor Usability Nielsen Model	Indikator	Usability Model	Prinsip Heuristic E-valuation	Definisi Prinsip
3	Efficiency	Easy to reach quickly	Easy to reestablish	Consistency and S-tandard	Sistem menyediakan platform yang membuat pengguna tidak harus bertanya-tanya apakah kata-kata, situasi, atau tindakan memiliki makna yang sama
					Sistem melayani tindakan pengguna yang berpengalaman dan yang kurang berpengalaman untuk menyesuaikan tindakan mereka terhadap sistem
					Sistem digunakan dengan dokumentasi, untuk memberikan bantuan. Setiap informasi mudah dicari dan fokus pada tugas pengguna.
4	Errors	Few number of errors	Error Prevention		Sistem menyediakan desain yang mencegah kesalahan dengan menghilangkan kondisi rawan kesalahan atau memeriksa bahwa pengguna telah konfirmasi sebelum berkomitmen untuk melakukan task



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 2.1. Pemetaan Usability Nielsen Model Terhadap *Usability Heuristic Evaluation* lanjut...

No	Faktor Usability Nielsen Model	Indikator	Usability Model	Prinsip Heuristic E-valuation	Definisi Prinsip
5	Satisfaction	Easy to fix		Help User Recognize, Diagnose, and Recover From Errors	Sistem menampilkan pesan kesalahan yang dinyatakan dalam bahasa sederhana (tanpa kode), dengan menunjukkan masalah, dan menyarankan solusinya.
		System Pleasant to Use		Users Control and Freedom	Sistem menyediakan aspek kebebasan yang terkontrol di saat pengguna menggunakan sistem.
				Visibility Of System Status	Sistem menginformasikan pengguna na setiap update website dalam waktu yang wajar.
		Comfort to Use		Aesthetic and Minimalist Design	Sistem tidak menampilkan dialog yang informasinya tidak relevan atau jarang dibutuhkan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.8 Instrumen Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian digunakan untuk menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan. Karena data yang diperoleh akan dijadikan landasan dalam mengambil kesimpulan data yang dikumpulkan haruslah data yang benar. Berikut beberapa instrumen pengumpulan data:

1. Wawancara Wawancara adalah instrumen pengumpul data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Berikut beberapa faktor yang akan mempengaruhi arus informasi dalam wawancara, yaitu:
 - (a) Pewawancara
Pewawancara adalah petugas pengumpul informasi yang diharapkan dapat menyampaikan pertanyaan dengan jelas dan merangsang responden untuk menjawab semua pertanyaan.
 - (b) Responden
Responden adalah pemberi informasi yang diharapkan dapat menjawab semua pertanyaan dengan jelas dan lengkap.
 - (c) Pedoman wawancara
Pedoman wawancara berisi tentang uraian penelitian yang biasanya dituangkan dalam bentuk daftar pertanyaan agar proses wawancara dapat berjalan dengan baik.
 - (d) Situasi wawancara
Situasi wawancara ini berhubungan dengan waktu dan tempat wawancara. Waktu dan tempat wawancara yang tidak tepat dapat menjadikan pewawancara merasa canggung untuk mewawancarai dan responden pun merasa enggan untuk menjawab pertanyaan. Berdasarkan sifat pertanyaan, wawancara dapat dibedakan menjadi 3:
 - i. Wawancara terpimpin
Dalam wawancara ini, pertanyaan diajukan menurut daftar pertanyaan yang telah disusun.
 - ii. Wawancara Bebas
Pada wawancara ini, terjadi tanya-jawab bebas antara pewawancara dan responden, tetapi pewawancara menggunakan tujuan penelitian sebagai pedoman.
 - iii. Wawancara bebas terpimpin
Wawancara ini merupakan perpaduan antara wawancara bebas dan wawancara terpimpin. Dalam pelaksanaannya, pewawancara membawa pedoman yang hanya merupakan garis besar tentang hal – hal yang akan ditanyakan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Kuesioner

Kuesioner adalah instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam teknik komunikasi tak langsung, artinya responden secara tidak langsung menjawab pertanyaan tertulis. Tujuan penyebaran kuesioner adalah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dari responden tanpa merasa khawatir bila responden memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan. Di samping itu, responden mengetahui informasi yang diminta. Beberapa jenis angket yaitu sebagai berikut:

(a) Angket berstruktur

Dalam angket berstruktur, jawaban pertanyaan yang diajukan sudah disediakan. Responden diminta untuk memilih jawaban yang sesuai dengan dirinya.

(b) Angket tak berstruktur

Pada angket ini, pertanyaan diajukan dalam bentuk pertanyaan terbuka. Jadi responden diberikan kebebasan untuk menjawab pertanyaan menurut pendapatnya sendiri.

Kuisisioner dalam penelitian ini dirancang untuk mengetahui seberapa *usablenya website* riau pos digunakan oleh pengguna. Variabel yang digunakan untuk membuat kuisisioner berdasarkan model nielsen yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*. Tampilan kuisisioner dapat dilihat pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2. Pertanyaan Kuisisioner

No	Item Pertanyaan	SS	S	TS	STS
Learnability					
1	Saya dapat memahami cara penggunaan website riaupos.co dengan mudah				
2	saya dapat memahami informasi yang disajikan dengan mudah				
3	Saya dapat memahami kata-kata yang digunakan pada website				
4	Saya dapat memahami istilah yang digunakan pada website riaupos.co				
Efficiency					
5	Saya dapat mengakses fitur/menu pada website riaupos.co dengan cepat				
6	Saya dapat mencari berita pada website riaupos.co dengan cepat				
Memorability					



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Table 2.2. Pertanyaan Kuisioner Lanj...

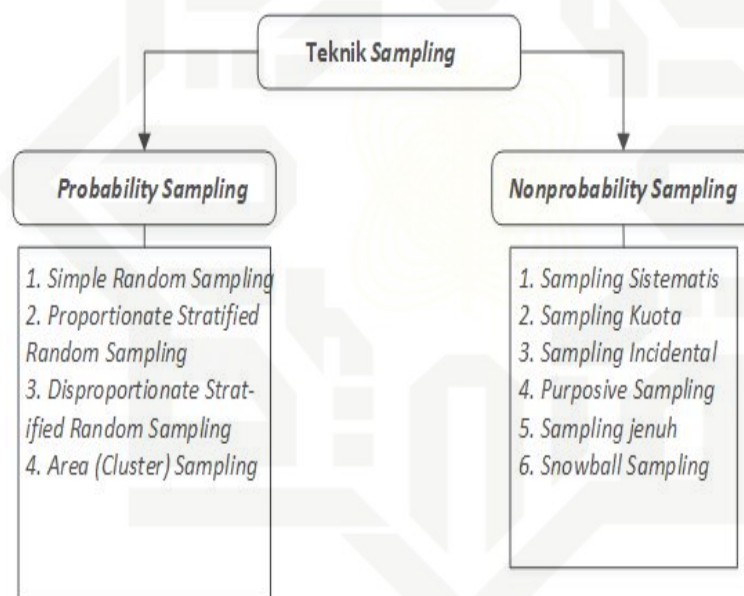
No	Item Pertanyaan	SS	S	TS	STS
7	Saya dapat mengingat cara pengguna- na website riaupos.co dengan mu- dah				
8	Saya dapat mengingat fitur/menu website riaupos.co dengan mudah				
9	saya dapat mengingat cara meng- gunakan website riaupos.co sete- lah tidak menggunakannya bebera- pa saat				
Errors					
10	Saya menemukan peringatan yang jelas ketika berita yang saya cari tidak tersedia				
11	Jika saya membuat kesalahan saat menggunakan website riaupos.co saya dapat memperbaiki dengan mu- dah dan cepat				
Satisfaction					
12	Saya merasa senang dengan keselu- ruhan tampilan website riaupos.co				
13	Saya sangat mudah dalam mendap- atkan navigasi (seperti ketika ingin melanjutkan atau memundurkan se- buah tampilan atau berita yang dis- ajikan				
14	Saya senang dengan komposisi warna dan desain pada setiap hala- man website riaupos.co				
15	Saya merasa senang berita pada website riaupos.co disajikan de- ngan rapi				
16	Saya merasa senang isi dan gambar pada berita yang disajikan konsis- ten				
17	Saya merasa senang semua berita yang saya inginkan tersedia di web- site riaupos.co				
18	Saya merasa nyaman dalam meng- gunakan website riaupos.co				
19	Saya merasa puas dalam menggu- nakan website riaupos.co				
Usability					

Table 2.2. Pertanyaan Kuisioner Lanj...

No	Item Pertanyaan	SS	S	TS	STS
20	Secara keseluruhan saya mudah dalam mengakses dan mencari berita pada website riau pos				
21	Secara keseluruhan saya kesulitan dalam mengakses dan mencari berita pada website riau pos				

2.9 Teknik Sampling

Menurut M. P. K. Sugiyono (2013) teknik *sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang akan digunakan untuk penelitian. teknik yang digunakan yaitu *probability sampling* dan *nonprobability sampling*. Terdapat berbagai macam teknik pada teknik *probability sampling* dan *nonprobability sampling* dapat dilihat pada Gambar 2.10 sebagai berikut:



Gambar 2.10. Teknik Sampling (P. Sugiyono, 2014)

Probability sampling merupakan teknik pengambilan *sampling* yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur untuk terpilih menjadi *sampling*. Teknik *sampling probability* yaitu:

1. *Simple random sampling*
digunakan untuk menghilangkan bias, perlu mengambil sampel random sederhana. Pengambilan sampel dari semua anggota diambil secara acak. Hal ini dapat dilakukan apabila anggota populasi dianggap homogen.
2. *Proportionate stratified random sampling*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengambilan sampel ini dilakukan dengan memperhatikan strata dalam populasi seara proposional.

3. *Disproportionate stratified random sampling*

teknik pengambilan sampel dilakukan ketika populasi memiliki strata namun tidak proposional.

4. *Area (cluster) sampling*

Teknik *sampling* daerah yang digunakan untuk menentukan sampel jika objek yang diteliti sumber data sangat luas.

Sedangkan *nonprobability* merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang maupu kesempatan bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik sampling ini meliputi:

1. *Sampling sistematis*

teknik penarikan sampel dengan cara menentukan urutan dari anggota populasi yang sudah memiliki nomor urut.

2. *Sampling kuota*

teknik penarikan sampel dengan ciri-ciri tertentu dan jumlah yang diinginkan.

3. *Sampling incidental*

teknik penentuan sampel secara kebetulan, misalnya jika kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel.

4. *Purposive sampling*

teknik penarikan sampel yang digunakan untuk tujuan tertentu misalnya jika melakukan penelitian mengenai kedisiplinan pegawai, maka sampel nya orang yang ahli dalam bidang kepegawaian.

5. *Sampling jenuh*

teknik penarikan sampel jika semua anggota digunakan sebagai sampel. Istilah lainnya yaitu sensus.

6. *Snowball sampling*

teknik penarikan sampel yang awal dilakukan dalam jumlah kecil, maka sampel pertama akan memilih sampel berikutnya, pada akhirnya sampel bertambah banyak.

Penelitian ini menggunakan teknik *sampling non probability* sampling yang meliputi *purposive sampling*. i adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Sedangkan *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, misalnya akan melakukan penelitian tentang kualitas makanan, maka sampel sumber datanya adalah orang yang ahli



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

makanan. Sampel ini lebih cocok digunakan untuk penelitian kualitatif (P. Sugiyono, 2014). Pada penelitian ini teknik penentuan sampel yang digunakan untuk metode Heuristic merujuk pada penelitian terdahulu yang berjudul *effectiveness of heuristic evaluation in usability evaluation of e-learning application in higher education* (Ssemugabi dan De Villiers, 2010), pada penelitian tersebut evaluator yang digunakan adalah evaluator yang ahli di bidang usability dengan beberapa kriteria dan terbukti berhasil dilakukan. Oleh karena itu, satu dari beberapa kriteria evaluator ahli tersebut yang menjadi rujukan pada penelitian ini yaitu dosen, kemudian kriteria lainnya yaitu developer software.

2.10 Menentukan Ukuran Sampel

Jumlah anggota sampel sering dinyatakan dengan ukuran sampel. Jumlah sampel yang diharapkan 100% mewakili populasi yaitu jumlah anggota populasi itu sendiri. Untuk penelitian jumlah populasi yang terlalu banyak akan kita ambil untuk dijadikan sampel dengan harapan jumlah sampel yang kita ambil dapat mewakili populasi yang ada (Sujarweni, 2015). Jumlah sampel yang diambil pada penelitian ini menggunakan rumus *lemeshow*, hal ini dikarenakan jumlah populasi dalam penelitian ini tidak diketahui, karena data belum didapat maka memakai 50% dengan tingkat ketelitian 10% dengan Persamaan 2.1:

$$n = \frac{z_{\alpha}^2 \times P \times Q}{L^2} \quad (2.1)$$

n: Jumlah sampel minimal yang diperlukan

z_{α} : Nilai standar dari distribusi sesuai nilai $\alpha = 5\% = 1,96$

P: Prevalensi *outcome*, karena data belum didapat maka dipakai 50%

Q: 1-P

L: Tingkat ketelitian 10%

Maka banyak sampel: $\frac{1,96 \times 0,5 \times 0,5}{0,1} = 96$

Dari rumus *lameshow* diatas maka didapat jumlah sampel pada penelitian ini adalah 96 yang digenapkan menjadi 100 responden, penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yang merupakan teknik pengambilan data yang dilakukan untuk tujuan tertentu.

2.11 SPSS

SPSS merupakan salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membantu pengolahan, perhitungan, dan analisis data secara statistik. SPSS mengalami perkembangan dari versi 6.0 hingga kini versi 20 dan mungkin masih akan terus berkembang lagi (Sujarweni, 2015). *Statistical Product and Service Solition* (SPSS)



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

adalah program aplikasi yang digunakan untuk melakukan perhitungan statistik dengan menggunakan komputer. Kelebihan dari program ini adalah dapat melakukan secara lebih cepat semua perhitungan statistik dari yang sederhana sampai yang rumit sekalipun. Jika dilakukan perhitungan secara manual akan memakan waktu yang lebih lama (Sarwono, 2006).

2.12 Uji Validitas dan Reliabilitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang memiliki arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurannya. Selain itu validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan bahwa variabel yang diukur memang benar-benar variabel yang hendak diteliti oleh peneliti. Ghazali (2009) menyatakan bahwa uji validitas digunakan untuk mengukur sah, atau valid tidaknya suatu kuesioner.

Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Instrumen dikatakan valid berarti menunjukkan alat ukur yang dipergunakan untuk mendapatkan data itu valid atau dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (P. Sugiyono, 2014). Untuk mengetahui apakah kuesioner yang disusun tersebut valid, maka perlu dengan uji korelasi antar skor (nilai) tiap-tiap butir pernyataan dengan skor total kuesioner tersebut. Kriteria dalam pengujian hipotesis validitas dalam penelitian adalah:

1. Kuesioner dikatakan valid apabila $R_{hitung} > R_{tabel}$.
2. Kuesioner dinyatakan tidak valid apabila $R_{hitung} < R_{tabel}$.

Rumus uji validitas dapat dilihat pada Persamaan 2.2.

$$r = \frac{N(\sum XY) - (\sum X \sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}} \quad (2.2)$$

Keterangan: r = Koefisien Korelasi N = Jumlah Responden X = Skor Pertanyaan Y = Skor Total

Dikutip dari Audina (2018) Uji Validitas memiliki ketentuan, ketentuan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Membandingkan nilai signifikan korelasi satu item dengan item total. Aturan untuk hal tersebut adalah bila nilai signifikan $\leq 0,05$ maka item dinyatakan valid, tetapi apabila nilai signifikan $> 0,05$ maka item dinyatakan tidak valid.
2. Membandingkan nilai R_{hitung} dengan nilai R_{tabel} . Nilai R_{tabel} dicari dengan menggunakan rumus $df = N - 2$. Dengan keterangan df adalah tingkat



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

signifikan (0,05), N ialah banyak sampel, dan 2 adalah ketetapan. Bila R Hitung lebih besar dari R Tabel, maka item dinyatakan valid dan R Hitung lebih kecil dari R Tabel, maka item dinyatakan tidak valid.

Validitas berasal dari kata *validity* yang memiliki arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurannya. Selain itu validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan bahwa variabel yang diukur memang benar-benar variabel yang hendak diteliti oleh peneliti. Ghazali (2009) menyatakan bahwa uji validitas digunakan untuk mengukur sah, atau valid tidaknya suatu kuesioner.

Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Instrumen dikatakan valid berarti menunjukkan alat ukur yang dipergunakan untuk mendapatkan data itu valid atau dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (P. Sugiyono, 2014). Untuk mengetahui apakah kuesioner yang disusun tersebut valid, maka perlu dengan uji korelasi antar skor (nilai) tiap-tiap butir pernyataan dengan skor total kuesioner tersebut. Kriteria dalam pengujian hipotesis validitas dalam penelitian adalah:

1. Kuesioner dikatakan valid apabila $R \text{ hitung} > R \text{ tabel}$.
2. Kuesioner dinyatakan tidak valid apabila $R \text{ hitung} < R \text{ tabel}$.

Reliabilitas berasal dari kata *reliability*. Ghazali (2009) menyatakan bahwa reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari peubah atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Suatu variabel dapat dikatakan reliabel apabila memiliki Chronbach Alpha lebih besar dari 0,6. Reliabilitas suatu test merujuk pada derajat stabilitas, konsistensi, daya prediksi, dan akurasi. Pengukuran yang memiliki reliabilitas yang tinggi adalah pengukuran yang dapat menghasilkan data yang reliabel. Butir pernyataan dikatakan reliabel atau handal apabila jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten.

Uji reliabilitas dilakukan dengan uji *Cronbach Alpha*. Jika skala dikelompokkan kedalam kelas dengan range yang sama, maka kemantapan dapat dilihat pada Tabel 2.3:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 2.3. Nilai Cronbach Alpha

Alpha Cronbach's	Tingkat Reliabilitas
0.0 S.D 0.20	Tidak Reliabel
0.20 S.D 0.40	Reliabel Rendah
0.40 S.D 0.60	Reliabel Sedang
0.60 S.D 0.80	Reliabel Tinggi
0.80 S.D 1.00	Reliabel Sangat Tinggi

Cronbach Alpha ini memiliki tahapan dalam perhitungan uji reliabilitasnya.

Tahapan tersebut, yaitu:

1. Menentukan varians dari tiap-tiap pertanyaan menggunakan Persamaan 2.3.

$$\sigma^2 = \frac{\sum Xi^2 - \frac{(\sum Xi)^2}{n}}{n} \quad (2.3)$$

2. Menentukan nilai varians total menggunakan Persamaan 2.4

$$\sigma^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n} \quad (2.4)$$

3. Menentukan reliabilitas instrumen menggunakan Persamaan 2.5

$$r = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma t^2}{\sigma^2} \right] \quad (2.5)$$

Keterangan: n = jumlah sampel

Xi = jawaban responden untuk setiap satu pertanyaan

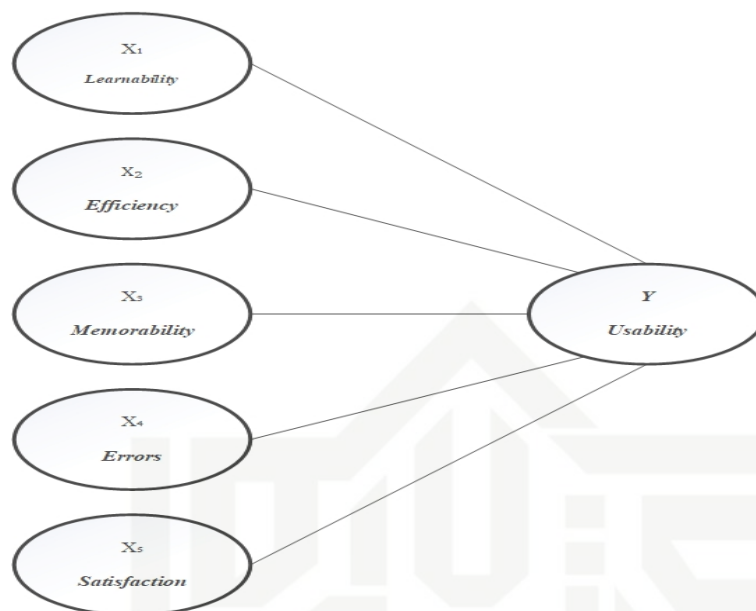
k = jumlah butir pertanyaan r = koefisien reliabilitas instrumen

2.13 Hipotesis Penelitian Model Kerangka Kerja *Usability*

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris melalui suatu analisis (berdasarkan data di lapangan). Hipotesis berfungsi untuk memberikan batasan serta memperkecil ruang lingkup penelitian, mempermudah pengumpulan dan pengolahan data, mengetahui jumlah dan hubungan variabel penelitian, dan mengetahui variabel tak bebas yang harus di kontrol (Narimawati, 2020).

Pada penelitian hipotesis ini menggunakan kerangka kerja *usability* yang merupakan parameter untuk pengukuran aspek *usability*, dimana nilai pada variabel tersebut berasal dari faktor-faktor pada aspek *usability* berdasarkan nielsen

model. Kerangka kerja *usability* dapat dilihat pada Gambar 2.11:



Gambar 2.11. Kerangka Kerja *Usability* (Aprilian, 2014)

Dari gambar diatas terdapat variabel x dan y dimana variabel x adalah faktor-faktor *usability* berdasarkan nielsen model, sedangkan variabel y adalah performa dari aspek *usability* itu sendiri. Masing-masing variabel akan diuji untuk mengetahui apakah masing-masing variabel memiliki pengaruh positif terhadap kualitas performa aspek pada *usability*. Terdapat beberapa pengujian pada penelitian ini untuk mengukur apakah setiap hipotesis diterima atau ditolak yaitu:

1. Uji korelasi

Adalah analisis statistik yang berusaha untuk mencari hubungan atau pengaruh antara dua buah variabel atau lebih. Dalam analisis korelasi ini, variabel dibagi ke dalam dua bagian, yaitu: variabel bebas (Independent Variable), yaitu variabel yang keberadaannya tidak dipengaruhi oleh variabel lain Variabel terikat (Dependent Variable), yaitu variabel yang keberadaannya dipengaruhi oleh variabel yang lain (Muhson, 2006). Rumus korelasi yang digunakan adalah rumus *product moment* dari *Pearson Correlation*. Arah hubungan dalam korelasi ada dua, yaitu:

- Bila kenaikan suatu variabel diikuti oleh kenaikan variabel lain, arah ini disebut arah positif.
- Bila kenaikan variabel diikuti penurunan (atau berlawanan) oleh variabel lain, disebut arah negatif. Korelasi *Pearson Product Moment* dilakukan jika sepasang variabel kontinu, memiliki korelasi. Semakin



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

besar nilai koefisien korelasinya maka akan semakin besar pula derajat hubungan antara kedua variabel. Korelasi Pearson biasanya pada hubungan yang berbentuk linier (keduanya meningkat atau keduanya menurun). Kriteria koefisien korelasi: sangat kuat $\geq \pm 0.80$, kuat $= \pm 0.60 - 0.80$, sedang $= \pm 0.40 - 0.60$, rendah $= \pm 0.20 - 0.40$, dan sangat Rendah $\leq \pm 0.20$.

(c) Uji Regresi

Analisis regresi sederhana bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari suatu variabel terhadap variabel lainnya. Pada analisis regresi suatu variabel yang mempengaruhi disebut variabel bebas atau independent variable, sedangkan variabel yang dipengaruhi disebut variabel terkait atau dependent variable. Jika persamaan regresi hanya terdapat satu variabel bebas dengan satu variabel terkait, maka disebut dengan persamaan regresi sederhana. Jika variabel bebasnya lebih dari satu, maka disebut dengan persamaan regresi berganda. Pada regresi sederhana kita dapat mengetahui berapa besar perubahan dari variabel bebas dapat mempengaruhi suatu variabel terkait.

Analisis regresi juga dapat digunakan untuk memahami variabel – variabel bebas mana saja yang dapat berhubungan dengan variabel terikat, serta untuk mengetahui bentuk hubungan tersebut. Tujuan analisis regresi untuk mendapatkan pola hubungan secara matematis dari variabel X dan variabel Y, dan untuk mengetahui besarnya perubahan variabel X terhadap variabel Y, serta untuk memprediksi variabel Y jika nilai variabel X diketahui (Ghazali, 2016).

Rumus regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Variabel dependen (variabel terikat)

X = Variabel independent (variabel bebas)

a = Konstanta (nilai dari Y apabila X = 0)

b = Koefisien regresi (pengaruh positif atau negatif)

(d) Uji F

uji koefisien regresi secara simultan serentak atau yang lebih akrab disebut dengan uji F. Uji F biasa digunakan untuk membandingkan 2/lebih perlakuan kelompok atau objek/data, yang masing-masing perlakuannya dilakukan ulangan. Uji F digunakan dalam percobaan, group sampling dan sub group sampling. Nah, uji F ini dilakukan untuk melihat



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

variabel independen secara serentak/bersama, berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen atau tidak. Uji F digunakan untuk menguji keberartian model regresi yang digunakan. Uji F juga akan berhubungan dengan uji ANOVA.

Dalam melakukan uji F hal yang harus di perhatikan adalah tingkat signifikan yang digunakan adalah 10% (0,1) maka variabel dinyatakan saling signifikan jika nilai $F < 0,1$. langkah berikutnya menentukan nilai F hitung jika $>$ dari F tabel maka hipotesis diterima, jika $F \text{ hitung} < \text{dari F tabel}$ maka hipotesis di tolak (Purwoto, 2014). Ada dua cara yang bisa kita gunakan sebagai acuan atau pedoman untuk melakukan uji hipotesis dalam uji F yaitu:

- i. Pertama membandingkan nilai signifikan (sig), jika nilai sig $< 0,01$ maka hipotesis diterima yang artinya variabel x berpengaruh secara simultan dengan variabel y. Jika nilai sig $> 0,01$ maka hipotesis ditolak yang artinya variabel x tidak berpengaruh secara simultan dengan variabel y.
- ii. Kedua membandingkan nilai F hitung dengan F tabel, jika nilai F hitung $>$ dari F tabel maka hipotesis diterima yang artinya variabel x berpengaruh secara simultan dengan variabel y. Jika nilai F hitung $<$ dari nilai F tabel maka hipotesis ditolak yang artinya variabel x tidak berpengaruh secara simultan dengan variabel y.

Untuk menentukan F tabel pada uji F, dengan menentukan DF1 yang biasa disebut sebagai penyebut untuk menunjukkan jumlah variabel bebas, dan menentukan DF2 yang biasa disebut untuk menunjukkan jumlah observasi atau jumlah sampel dikurangi jumlah variabel bebas dikurangi satu.

2.14 Pendekatan Penelitian

Berdasarkan beberapa jenis paradigma maka muncul beberapa pendekatan penelitian, yakni:

1. Pendekatan Kuantitatif

Pendekatan kuantitatif merupakan jenis penelitian yang didasarkan atas perhitungan persentase, rata-rata, Ci kuadrat, dan perhitungan statistik lainnya (Soewadji, 2012).

2. Pendekatan Kualitatif

Pendekatan kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat diperoleh dengan menggunakan prosedurprose-



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dur statistik. Penelitian kualitatif diartikan sebagai salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati (Soewadji, 2012).

Pendekatan yang dilakukan pada penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif, karena penelitian ini meneliti populasi atau sampel, pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen dan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan.

Berikut jenis penelitian kuantitatif (Hamdi dan Bahrudin, 2015):

1. Penelitian Deskriptif

Analisis yang digunakan analisis persentase dan analisis kecenderungan. Kesimpulan yang dihasilkan tidak bersifat umum. Jenis penelitian deskriptif adalah penelitian survei. Sering disebut sebagai statistika dasar yaitu statistika yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisa suatu statistika hasil penelitian namun tidak digunakan untuk generalisasi atau inferensi.

2. Penelitian Inferensial

Penelitian inferensial dibagi menjadi 2 (Sutopo, Slamet, dkk., 2017), yaitu:

(a) Parametrik

digunakan untuk menguji parameter populasi melalui statistik atau menguji ukuran populasi melalui data sampel, statistik parametrik mengasumsikan bahwa populasi berdistribusi normal, kebanyakan untuk menganalisis data interval atau rasio

(b) Nonparametrik

tidak menuntut terpenuhinya banyak asumsi, misalnya data yang akan dianalisis tidak harus berdistribusi normal sehingga sering dinamakan bebas distribusi. digunakan untuk menganalisis data nominal dan ordinal, tidak menguji parameter populasi tetapi menguji distribusi, analisis korelasi dan regresi dapat berperan sebagai statistika inferensial.

2.15 Variabel Penelitian

Variabel berdasarkan hubungan antarvariabel penelitian, dibedakan ke dalam beberapa jenis yaitu:

1. Variabel bebas (*independent variable*)

adalah variabel yang menjadi penyebab atau memiliki kemungkinan teoretis berdampak pada variabel lain. Variabel bebas umumnya dilambangkan dengan huruf X.

2. Variabel tak bebas (*dependent variable*)

adalah variabel yang secara struktur berpikir keilmuan menjadi variabel

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang X disebabkan oleh adanya perubahan variabel lainnya. Variabel tak bebas ini menjadi. "*primary interest to the research*" atau persoalan pokok bagi si peneliti, yang selanjutnya menjadi objek penelitian.

2.16 Skala Likert

Pengertian Skala *Likert* menurut D. Sugiyono (2008) adalah Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam skala sikap ini, responden menyatakan persetujuan dan ketidaksetujuannya terhadap sejumlah pernyataan yang berhubungan dengan obyek yang di teliti. skala *likert* digunakan untuk mendapatkan data pada uji validitas perangkat lunak, peneliti telah menyediakan empat alternatif jawaban, yaitu:

- Sangat Setuju (SS)= 4
- Setuju (S)= 3
- Tidak Setuju (TS)= 2
- Sangat Tidak Setuju (STS)= 1

2.17 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mengetahui hasil yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya sebagai gambaran dan perbandingan yang dapat mendukung kegiatan penelitian berikutnya. Seperti pada penelitian:

1. Ahsyar dan Afani (2019)
Dengan Judul Evaluasi *Usability website* berita online menggunakan metode *Heuristic Evaluation*, hasil evaluasi yang dilakukan pada *website* bertuahpos.com dapat ditarik kesimpulan:(1) evaluasi yang telah dilakukan menggunakan metode *Heuristic Evaluation* pada *website* bertuahpos.com berhasil menemukan masalah *usability* proporsi tertinggi pada prinsip *aesthetic and minimalist design* sebesar 22% yang sebaiknya dilakukan perbaikan, sedangkan proporsi paling rendah pada prinsip *help users recognize, dialogue, and recovers from errors* sebesar 4%.
2. Geasela dkk. (2018)
Dengan judul analisis *user* terhadap *website* berbasis *E-Learning* dengan metode *Heuristic Evaluation*, *website* e-learning NetAcad memiliki desain *user interface* yang sudah cukup baik, karena desain dari *website* tersebut hampir memenuhi keseluruhan 10 prinsip yang dimiliki oleh teori evaluasi heuristik. *website* NetAcad memiliki tampilan yang menarik, praktis dan menyediakan layanan yang memudahkan pengguna.
3. Ali, Pramana, dan Tjandra (2016)



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dengan judul penelitian evaluasi *Heuristic* pada *web based learnign* untuk meningkatkan aspek *usability* sistem, dengan hasil penelitian diperoleh nilai peningkatan efektifitas diatas 10% untuk penilaian waktu penyelesaian tugas baik untuk responden tutor dan responden siswa.

4. Bella Aulia, Kom, dan AryoPinandito (2016)
 Dengan judul analisis *usability* pada website Universitas Brawijaya dengan *Heuristic Evaluation*, dengan hasil pada evaluasi *Heuristic* terdapat permasalahan sebanyak 53 masalah *usability* yang ditemukan oleh para evaluator (*expert*).pada uji prefensi user dengan menggunakan PSSUQ didapatkan 3 butir pernyataan yang menunjukkan nilai cukup pada respon user dan 16 butir pernyataan lainnya menunjukkan nilai yang baik.
5. Rif'ah, Yusuf, dan Akbar (2016)
 Dengan judul Evaluasi *Usability* pada aplikasi program simulasi warna batik, kategori masalah *usabilitis (Heuristic)* yang sering ditemui pada aplikasi program simulasi warna batik adalah masalah mengenai *match with user's task* (kesesuaian antara ketersediaan pada sistem dengan cara umum yang digunakan sesuai dengan persepsi pengguna). dengan proporsi 48% dari total masalah yang ditemukan pada aplikasi tersebut. Berdasarkan analisis jumlah evaluator dihubungkan dengan proporsi masalah *usabilitas* yang dapat ditemukan pada penelitian ini dibandingkan dengan model milik Nielsen 1992 keduanya memiliki kecenderungan yang sama, yakni proporsi *Heuristic* semakin besar seiring bertambah banyaknya jumlah evaluator yang dilibatkan.
6. Krisnayani dkk. (2016)
 Dengan judul analisa *Usability* pada *website* UNDIKSHA dengan metode *Heuristic Evaluation*, hasil penelitian menunjukkan tingkat *Usability website* UNDIKSHA pada responden dosen sebesar 63% yang termasuk kategori tinggi pada responden mahasiswa sebesar 50% yang masuk kategori sedang. Dari hasil analisa kuisioner diperoleh hasil bahwa *layout website* UNDIKSHA sudah mampu memenuhi kriteria *Usability* sebuah *website*.
7. Winarni, Listyaningsih, Srentiyono, Purnamaningtyas, dkk. (2016)
 Dengan judul Tinjauan aspek *Heuristic* untuk mengevaluasi tampilan antar muka *website* pemerintahan, Evaluasi *Heuristic* bersifat pragmatis, mudah dilakukan dan mendapatkan hasil yang cepat untuk mengevaluasi fitur sebuah *website*. Secara umum desain fitur pada *website* pemerintahan x sudah cukup baik, meskipun ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan agar kemudahan penggunaan (*usability*) menjadi lebih baik lagi.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8. Caesaron (2015)
Dengan judul evaluasi *Heuristic* desain antarmuka (*interface*) portal mahasiswa, dengan hasil secara umum desain antarmuka pada portal mahasiswa sudah cukup baik berdasarkan evaluasi *Heuristic*. tetapi ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan agar karakteristik *usability* berdasarkan evaluasi *Heuristic* menjadi lebih baik lagi.
9. Andriyanto dkk. (2017)
Dengan judul evaluasi *sability* untuk mengukur penggunaan *website* event organizer, hasil rekap nilai *usability* keseluruhan atribut memiliki nilai penerimaan *usability* oleh *user* rata-rata 3,76 dapat dikatakan bahwa aplikasi event organizer memiliki aspek *usability* yaitu: *Learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, *satisfaction* yang baik.
10. Savitri dan Ispani (2015)
Dengan judul Review desain *interface* aplikasi SOPPOS menggunakan evaluasi *Heuristic*, Evaluasi *Heuristic* bersifat pragmatis, mudah dilakukan dan mendapatkan hasil yang cepat. Meskipun metode ini tidak menghasilkan solusi yang pasti, namun merupakan metode yang cukup mudah untuk memulai evaluasi terhadap desain sistem Secara umum desain antarmuka pada aplikasi SOPPOS sudah cukup baik berdasarkan evaluasi *Heuristic*. Tetapi ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan agar kemudahan penggunaan menjadi lebih baik lagi.
11. Saifulloh dan Asnawi (2015)
Dengan judul Evaluasi desain antarmuka dengan pendekatan kemudahan penggunaan, Secara umum desain antar muka (*interface*) pada Mobile App Sport Galaxy Center sudah baik berdasarkan evaluasi *Heuristic*. Tetapi ada beberapa yang perlu ditingkatkan agar kemudahan penggunaan (*usability*) menjadi lebih baik lagi. Karakteristik kemudahan penggunaan (*usability*) berdasarkan evaluasi *Heuristic* ada beberapa poin yang perlu dikaji kembali seperti *consistency* dan *help user recognize*.
12. Purnamasari (2012)
Dengan judul Evaluasi website JobsDB mobile dengan metode *usability Heuristic*, Evaluasi *Heuristic* bersifat pragmatis, mudah dilakukan, dan mendapatkan hasil yang cepat. Meskipun metode ini tidak menghasilkan solusi yang pasti, namun merupakan metode yang cukup mudah untuk memulai evaluasi terhadap desain sistem.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

13. Iftitahu, Nurhayati, Sandra, Andria, dkk. (2011)
 Dengan judul Evaluasi *Heuristic* aplikasi *open source groupware* sebagai solusi praktis *egovernment*, Empat aplikasi yang diuji telah memenuhi standar *Heuristic* aplikasi *groupware* yang baik sesuai sepuluh prinsip Nielsen dengan nilai ambang batas dua kecuali aplikasi Zarafa pada prinsip "*help and documentation*". Secara keseluruhan *Feng Office* merupakan software dengan tingkat *Heuristic* di atas aplikasi *groupware* lainnya yaitu Zarafa, Zimbra, dan e-groupware kecuali pada aspek "*match with the real world*" dan "*help and documentation*" yang berada dibawah nilai *Heuristic* aplikasi *egroupware*.
14. Ssemugabi dan De Villiers (2010)
 Dengan judul *Effectiveness of heuristic evaluation in usability evaluation of elearning applications in higher education*, Evaluasi *Heuristic* adalah metode kegunaan yang sangat yang paling banyak digunakan, efektif, hemat biaya, dan mudah dilakukan. Evaluasi *Heuristic* ditemukan efektif dalam hal jumlah dan sifat masalah yang diidentifikasi dalam target aplikasi oleh tim yang saling melengkapi.
15. Jaspers (2009)
 Dengan judul *A comparison of usability methods for testing interactive health technologies: Methodological aspects and empirical evidence*, Tiga metode evaluasi tiga kegunaan diterapkan diantaranya: Evaluasi *Heuristic* adalah metode evaluasi kegunaan relatif efisien dengan rasio manfaat-biaya tinggi, *Cognitive Walkthrough* adalah pendekatan dengan fokus kuat pada *learnability* dari aplikasi komputer. *Think Aloud* adalah metode yang langsung untuk memperoleh wawasan yang mendalam dalam masalah yang ditemukan pengguna dalam interaksi dengan sistem, namun data analisis luas dan membutuhkan tingkat keahlian yang tinggi baik dalam ergonomi kognitif dan dalam domain sistem aplikasi komputer.

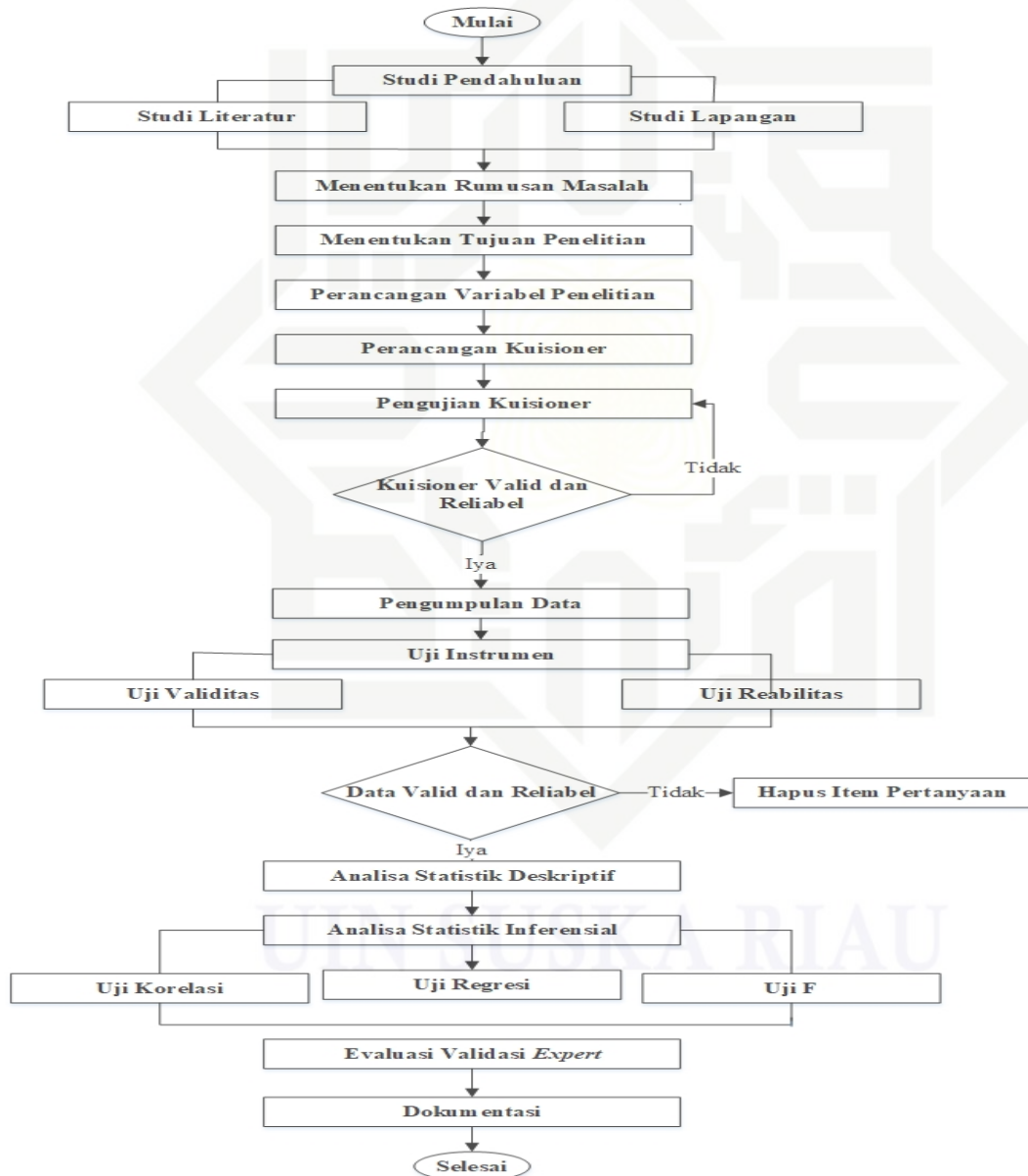


1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian adalah suatu cara yang digunakan dalam sebuah penelitian untuk mencapai tujuan penelitian. Metodologi penelitian merupakan sebuah rancangan penelitian yang berisi tentang objek maupun subjek yang akan diteliti, teknik pengumpulan data, prosedur pengumpulan data dan analisis data (rosyidah dkk., 2018). Berikut metodologi penelitian yang dilakukan dari awal proses hingga akhir proses dalam penelitian dapat dilihat pada Gambar 3.1:



Gambar 3.1. Metodologi Penelitian (rosyidah dkk., 2018)



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.1 Studi Pendahuluan

Pada tahap studi pendahuluan ini, kegiatan yang dilakukan yaitu:

1. Studi Literatur

Untuk menentukan topik penelitian, maka dilakukan studi literatur dengan cara membaca buku, dan jurnal yang terkait dengan topik penelitian yang akan diambil. Dari kegiatan diatas, maka topik penelitian pada penelitian Tugas Akhir ini adalah evaluasi *usability* berdasarkan Nielsen Model menggunakan metode *Heuristic Evaluation*. Dari hasil studi literatur maka penelitian ini memilih *website* pada P.T Riau Pos sebagai objek penelitian pada Tugas Akhir ini.

2. Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan untuk mengumpulkan data - data dari objek penelitian pada tugas akhir ini, seperti melakukan wawancara perusahaan untuk menggali informasi dan gambaran umum tentang *website* Riau Pos. Wawancara yang dilakukan menggunakan wawancara terpimpin dengan di ajukannya daftar pertanyaan yang telah disusun (Subana dan Sudrajat, 2000) dengan tatap muka langsung dengan asisten *manager* EDP IT yaitu bapak Hendriwanto dapat dilihat pada Lampiran A.

3.2 Menentukan Rumusan Masalah

Pada tahapan ini yaitu menentukan rumusan permasalahan yang akan dikaji dan menentukan batasan masalah serta membuat tujuan dan manfaat yang akan hendak dicapai seperti yang telah diuraikan pada BAB I.

3.3 Menentukan Tujuan Penelitian

Pada tahap menentukan tujuan penelitian ini berfungsi untuk memperjelas tentang apa saja yang akan menjadi sasaran atau tujuan yang ingin di capai pada penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi *website* P.T Riau Pos dari segi *usability* berdasarkan Nielsen Model dan menggunakan metode *Heuristic Evaluation*.

3.4 Perancangan Variabel Penelitian

Dalam tahap perancangan variabel penelitian ini bertujuan untuk menentukan variabel-variabel dan indikator-indikator apa saja yang diambil dari *usability* berdasarkan Nielsen Model yang akan digunakan dalam penelitian.

1. Model Konseptual

Model konseptual diperlukan untuk menentukan indikator apa saja yang nantinya akan digunakan dalam penelitian. Terdapat 5 variabel yang ber-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengaruh dan dijadikan acuan dalam pengujian hipotesis yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction* yang nantinya akan diketahui pengaruh dari setiap variabel tersebut pada variabel *usability* pada analisa statistik inferensial. Gambaran model konseptual yang akan digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2.11 SubBab 2.13.

2. Indikator Penelitain

Dalam suatu penelitian, setiap variabel dependen dan independen memiliki beberapa indikator. Indikator tersebut kemudian dikonversikan menjadi berbagai pertanyaan atau pernyataan yang digunakan dalam kuisisioner dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1. Pemetaan Indikator dan Pernyataan Kuisisioner

Variabel	Indikator	Pertanyaan
<i>Learnability</i>	<i>A.1. Easy to understand</i>	A.1.1 Saya dapat memahami cara penggunaan website Riau Pos dengan mudah A.1.2. saya dapat memahami informasi yang disajikan dengan mudah
	<i>A.2. Easy to look for specific information</i>	A.2.1. Saya dapat memahami kata-kata yang digunakan pada website
	<i>A.3. Easy to identify navigation mechanism</i>	A.3.1. Saya dapat memahami istilah yang digunakan pada website Riau Pos
<i>Efficiency</i>	<i>B.1. Easy to reach quickly</i>	B.1.1. Saya dapat mengakses fitur/menu pada website Riau Pos dengan cepat
	<i>B.2. Easy to navigate</i>	B.2.1. Saya dapat mencari berita pada website Riau Pos dengan cepat
<i>Memorability</i>	<i>C.1. Easy to remember</i>	C.1.1. Saya dapat mengingat cara pengguna website Riau Pos dengan mudah C.1.2. Saya dapat mengingat fitur/menu website Riau Pos dengan mudah
	<i>C.2. Easy to restablish</i>	C.2.1. saya dapat mengingat cara menggunakan website Riau Pos setelah tidak menggunakannya beberapa saat



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Table 3.1. Pemetaan Indikator dan Pernyataan Kuisisioner lanj...

Variabel	Indikator	Pertanyaan
<i>Errors</i>	<i>D.1. Few number of error detected</i>	D.1.1. Saya menemukan peringatan yang jelas ketika berita yang saya cari tidak tersedia
	<i>D.2. Easy to fix</i>	D.2.1. Jika saya membuat kesalahan saat menggunakan website Riau Pos saya dapat memperbaiki dengan mudah dan cepat
<i>Satisfaction</i>	<i>E.1. System pleasant to use</i>	E.1.1. Saya merasa senang dengan keseluruhan tampilan website Riau Pos
		E.1.2. Saya sangat mudah dalam mendapatkan navigasi (seperti ketika ingin melanjutkan atau memundurkan sebuah tampilan atau berita yang disajikan
		E.1.3. Saya senang dengan komposisi warna dan desain pada setiap halaman website Riau Pos
		E.1.4. Saya merasa senang berita pada website Riau Pos disajikan dengan rapi
		E.1.5. Saya merasa senang isi dan gambar pada berita yang disajikan konsisten
		E.1.6. Saya merasa senang semua berita yang saya inginkan tersedia di website Riau Pos
	<i>E.2 Comfort to use</i>	E.2.1. Saya merasa nyaman dalam menggunakan website Riau Pos
		E.2.2. Saya merasa puas dalam menggunakan website Riau Pos

3. Hipotesis Penelitian

Setelah model konseptual penelitian terbentuk beserta indikator-indikator penelitian, kemudian dilaksanakan pembuatan hipotesis. Hipotesis dibuat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berdasarkan model konseptual yang telah ditentukan. Berikut ini merupakan hipotesis yang akan diteliti dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2. Hipotesis Penelitian

H_1	Faktor Learnability (mudah dipelajari) berpengaruh positif dengan aspek usability pada <i>website</i> Riau Pos.
H_2	Faktor Efficiency berpengaruh positif dengan aspek usability pada <i>website</i> Riau Pos.
H_3	Faktor Memorability (mudah diingat) berpengaruh positif dengan aspek usability pada <i>website</i> Riau Pos.
H_4	Faktor Errors berpengaruh positif dengan aspek usability pada <i>website</i> Riau Pos.
H_5	Faktor User's Satisfaction berpengaruh positif dengan aspek usability pada <i>website</i> Riau Pos.

3.5 Perancangan Kuisisioner

Pada tahap perancangan kuisisioner ini bertujuan untuk penentuan kriteria responden penelitian hingga cara penyebaran kuisisioner.

1. Responden Penelitian

Responden pada penelitian ini adalah pengguna *website* Riau Pos yang terdiri dari kalangan yang berbeda-beda karena *website* Riau Pos merupakan sebuah portal berita yang dapat diakses oleh siapa saja dan bersifat umum. Teknik penarikan sampel menggunakan rumus *lemeshow* hal ini dikarenakan jumlah populasi dalam penelitian ini tidak diketahui, maka memakai 50% dengan tingkat ketelitian 10% karena data belum didapat. Rumus *lemeshow* dapat dilihat pada SubBab 2.9 dengan persamaan 2.1:

$$\text{Maka banyak sampel: } \frac{1,96 \times 0,5 \times 0,5}{0,1} = 96$$

Dari rumus *lemeshow* diatas maka didapatkan jumlah sampel pada penelitian ini adalah 96. Maka sampel minimal yang akan digunakan pada penelitian ini adalah 100 orang responden. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yang merupakan teknik pengambilan sampel yang dilakukan dengan tujuan tertentu. Pengambilan sampel dilakukan dengan menyebarkan kuisisioner menggunakan *goggle form* kepada pengguna *website* Riau Pos. Seringkali teknik pengambilan sampel ini dilakukan untuk menguji data kuisisioner (Rusvinasari, Setyanto, dan Arief, 2020).

Skala yang digunakan yaitu skala *likert* dengan 4 alternatif jawaban sangat setuju (SS) bernilai 4, setuju (S) bernilai 3, tidak setuju (TS) bernilai 2, dan



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sangat tidak setuju (STS) bernilai 1.

2. Penyusunan Kuisisioner

Kuisisioner yang disusun terdiri atas 21 pertanyaan sesuai dengan indikator dari setiap variabel *usability* yaitu, *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*. Tampilan Kuisisioner dapat dilihat pada SubBab 2.7 Tabel 2.2.

3. Penyebaran Kuisisioner

Kuisisioner yang telah dibuat akan disebarakan kepada pengguna *website* Riau Pos secara *online* dengan menyebarkan kemedia sosial seperti *instagram*, *facebook* dan *whatsapp* dengan 21 pertanyaan yang berkaitan dengan variabel *usability* melalui *goggle form*.

3.6 Pengujian Kuisisioner

Pada tahap ini melakukan prosedur untuk memastikan apakah kuisisioner yang akan dipakai untuk mengukur variabel penelitian valid atau tidak, maka pada penelitian ini dilakkan uji coba kuisisioner dengan menggunakan 30 sampel data yang didapat dengan cara membagikan kuisisioner kepada 30 sampel pengguna *website* Riau Pos untuk melihat tingkat validitas kuisisioner yang selanjutnya akan digunakan untuk mengevaluasi *website* Riau Pos dari segi *usability*.

3.7 Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran kuisisioner kepada 100 orang responden dengan menggunakan rumus *lemeshow* dengan tingkat ketelitian 10%. Setelah melakukan penyebaran kuisisioner langkah selanjutnya yaitu mengolah data kuisisioner menjadi informasi tentang tingkat *usability website* Riau Pos.

3.8 Uji Instrumen

Pada tahap ini melakukan pengujian instrumen pada data kuesioner yang telah didapatkan dari responden. Uji instrumen penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana ketepatan alat ukur untuk melakukan pengukuran dan sejauh mana alat ukur dapat dipercaya.

1. Uji Validitas

Pada tahapan ini peneliti akan melakukan uji validitas yang bertujuan 42 untuk mengetahui apakah data kuesioner yang didapat sudah valid atau tidak. Pengujian dilakukan dengan cara membandingkan nilai korelasi *product Moment* atau R tabel dengan R hitung dimana R hitung harus lebih besar dari R table.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Uji Realibilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan metode *Crombach Alpha*, apabila nilai r hitung $> 0,60$, berarti variabel dan item yang diukur bersifat handal. Suatu variabel dikatakan reliabel jika nilai r hitung lebih besar dari *Cronbach Alpha* 0,60.

3.9 Analisa Statistik Deskriptif

Pada bagian ini akan membahas mengenai analisis deskriptif dari data responden yang telah terkumpul dengan mencari nilai rata - rata dan hasil *persentase* setiap variabel.

3.10 Analisa Statistik Inferensial

Analisis inferensial dilakukan untuk menguji model yang digunakan dalam penelitian ini. Analisis inferensial adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menentukan sejauh mana kesamaan antara hasil yang diperoleh dari suatu sampel dengan hasil yang akan didapat pada populasi secara keseluruhan. Sehingga dalam analisis inferensial membantu peneliti untuk mencari tahu apakah hasil yang diperoleh dari suatu sampel dapat digeneralisasi pada populasi (Creswell, Feters, Plano Clark, dan Morales, 2009). Populasi dalam pengujian ini akan dilakukan analisa hasil regresi yang telah diolah dengan SPSS termasuk uji F, korelasi antar variabel, hingga ditemukan keputusan terkait hipotesis.

1. Uji Korelasi

Uji korelasi digunakan untuk menilai keeratan hubungan antar variabel.

2. Uji Regresi

Uji regresi digunakan untuk menentukan seberapa besar pengaruh antar variabel independen dan dependen, apakah berhubungan secara positif atau negataif untuk memprediksi kenaikan dan penurunan yang dialami oleh variabel dependen.

3. Uji F

Uji F digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen berpengaruh secara simultan terhadap variabel dependen.

3.11 Evaluasi Validasi Pakar

Pada tahap ini dilakukannya evalusasi *Heuristic* berdasarkan 4 orang pakar, dimana empat orang pakar tersebut akan memberikan *judgement* terkait masing-masing aspek dalam *usability*.

1. Breffing Session

(a) Identifikasi *Heuristic*



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam proses identifikasi *Heuristic* kegiatan yang dilakukan adalah mengidentifikasi prinsip-prinsip yang ada pada metode heuristic untuk disesuaikan dengan *website* Riau Pos. Hanya 8 Prinsip *heuristic* yang digunakan yaitu *visibility of system status*, *Match Between System and The Real World*, *Use Control and Freedom*, *Consistency and Standards*, *Recognition Rather than Recall*, *Flexibility and Efficient of Use*, *Aesthetic and Minimalist Design*, *Help Users Recognize*, dan *Dialogue*, and *Recovers From Errors*, sedangkan prinsip *Error Prevention*, dan *Help and Document* tidak digunakan. Menurut (Ahsyar dan Afani, 2019) prinsip tersebut tidak sesuai dalam penelitian pada *website* Riau Pos, prinsip tersebut lebih tepat digunakan untuk mengevaluasi *website* dinamis.

(b) *Breifing Evaluator*

Pada kegiatan ini melakukan kesepakatan kerja dengan evaluator. Proses di dalamnya terdapat beberapa kegiatan diantaranya, menjelaskan tujuan penelitian, menjelaskan prosedur, serta kesepakatan untuk waktu dan tempat pelaksanaan.

2. *Evaluation Period*

Tahap pelaksanaan evaluasi *website* oleh pakar, menggunakan metode *Heuristic Evaluation* yaitu untuk menemukan kekurangan atau permasalahan dalam *website* yang melibatkan beberapa *expert* untuk mengidentifikasi dan memberikan kritik pada masalah yang ada pada *website* (Matera dkk., 2005). *Heuristic Evaluation* dilakukan oleh 3 orang evaluator yang berkompeten mulai dari dosen, *usability analys* dan programer *developer*, menggunakan teknik wawancara untuk menanyakan pertanyaan dalam mengevaluasi *website* Riau Pos berdasarkan prinsip 8 *Heuristic Evaluation*.

Heuristic Evaluation akan diterapkan setelah proses pengujian *website* Riau Pos dan kuisisioner yang diisi berdasarkan penilaian oleh pengguna. Hasil pengelolaan data kuisisioner tersebut akan dibandingkan dan divalidasi melalui proses evaluasi validasi oleh *expert* atau pakar yang ditunjuk. Pakar nantinya akan membandingkan antara penilaian evaluasi *website* berdasarkan sudut pandang pengguna *website* dan berdasarkan sudut pandang dari *expert* tersebut. Sehingga dari proses ini akan ditemukan persamaan atau perbedaan yang kemudian diverifikasi dan divalidasi dalam kuisisioner hasil ujicoba penggunaan *website* oleh pakar.

3. *Debreffing Sesion*

sebagai tahap akhir dalam evaluasi dengan memberikan solusi atau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

rekomendasi untuk saran perbaikan atas kekurangan dalam *website*.

3.12 Dokumentasi

Kegiatan pada tahap ini terbagi menjadi dua yaitu dokumentasi dan presentasi laporan, penjabaran dari masing-masing kegiatan sebagai berikut:

1. Dokumentasi

Pada tahap ini yaitu mendokumentasikan segala data dan informasi yang telah dikumpulkan kedalam satu laporan yang nantinya dipresentasikan. Terdapat dua kegiatan pada tahap dokumentasi sebagai berikut:

(a) Membuat rekomendasi hasil evaluasi

Pada kegiatan ini membuat rekomendasi berupa tabel yang berisi daftar permasalahan *Usability* yang dijadikan sebagai solusi dari permasalahan yang terjadi.

(b) laporan penelitian

Pada tahap ini seluruh komponen dari awal penelitian hingga rekomendasi hasil yang evaluasi disusun menjadi satu pada seluruh laporan penelitian yang sistematis.

2. Mempresentasikan Laporan

Pada tahap ini seluruh proses dan hasil penelitian yang sudah selesai akan dipresentasikan dan dipertanggung jawabkan kepada dosen penguji.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi pada *website* riau pos serta validasi yang telah dilakukan berdasarkan pernyataan pengguna dan pakar, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil dari pengolahan data yang dilakukan dengan model regresi pada SPSS, 4 variabel berpengaruh secara positif terhadap *usability* dengan nilai *efficiency* 0,017, *memorability* 0,116, *errors* 0,066, dan *satisfaction* 0,063. Sedangkan variabel *learnability* berpengaruh secara negatif terhadap *usability* dengan nilai -0,032. Hasil pengolahan data statistik deskriptif dari jawaban pengguna berdasarkan 4 variabel yang berpengaruh secara positif terhadap *usability*, akan divalidasi dengan pernyataan/*judgment* dari 4 orang pakar berdasarkan 8 prinsip pada metode *Heuristic Evaluation*, dengan hasil variabel yang masih dibutuhkan perbaikan dan harus ditingkatkan yaitu variabel *satisfaction* dari tingkat kepuasan pengguna, 3 variabel *usability* lainnya (*efficiency*, *memorability* dan *errors*) sudah terpenuhi kecuali variabel *learnability* yang akan diabaikan karena tidak berpengaruh positif terhadap *usability*.
2. Hasil rekomendasi solusi yang perlu dilakukan perbaikan dan peningkatan berfokus pada variabel *satisfaction* yaitu pada prinsip *visibility of system status*, *user control and freedom* dan *aesthetic and minimalist design*. Maka terdapat 8 rekomendasi yang didapatkan dari hasil validasi yang dilakukan oleh pakar serta referensi yang berkaitan dengan pengembangan *user interface* yang akan dijadikan acuan untuk peningkatan *usability* pada *website* Riau Pos.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penelitian ini memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pengembangan penelitian ini dapat dilakukan dengan mendesain ulang tampilan atau desain *website* riau pos berupa *prototype* berdasarkan hasil evaluasi *heuristic*, kemudian melakukan pengujian terhadap *prototype* tersebut.
2. Pelaksanaan evaluasi *heuristic evaluation* sebaiknya evaluasi dilakukan dengan sistem *Focus Group Discussion* sehingga evaluator/pakar dapat saling

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

beinteraksi dan berdiskusi sehingga evaluasi dapat berjalan lebih komprehensif dan efektif. Di samping hal tersebut, dengan diskusi diharapkan tidak ada perbedaan dalam pemenuhan prinsip *heuristic* yang ada.



DAFTAR PUSTAKA

- Aelani, K., dan Falahah, F. (2012). Pengukuran usability sistem menggunakan use questionnaire (studi kasus aplikasi perwalian online stmik “amikbandung”). *Jurnal Fakultas Hukum UII*.
- Ahsyar, T. K., dan Afani, D. (2019). Evaluasi usability website berita online menggunakan metode heuristic evaluation. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 5(1), 34–41.
- Ahsyar, T. K., Jakawendra, A., dan Syaifullah, S. (2020). Analisa usability website berita online menggunakan metode user centered design. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 6(2), 165–172.
- Ali, A. A., Pramana, E. E., dan Tjandra, S. S. (2016). Evaluasi heuristik pada web based learning untuk meningkatkan aspek usability sistem. *Insand Comtech: Information Science and Computer Technology Journal*, 1(1).
- Andriyanto, E., Ramadhan, D. W., Saputra, M. A., dkk. (2017). Evaluasi usability untuk mengukur penggunaan website event organizer. Dalam *Seminar nasional informatika (snif)* (Vol. 1, hal. 425–434).
- Aprilian, F. R. (2014). *Evaluasi web asability pada website wiki-budaya berdasarkan nielsen model dengan metode user testing dan teknik heuristic evaluation* (Unpublished doctoral dissertation). Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Audina, N. (2018). *Analisis tingkat kepuasan pengguna sistem informasi penelusuran perkara pada pengadilan agama palembang menggunakan model end user computing satisfaction (eucs)* (Unpublished doctoral dissertation). UIN RADEN FATAH PALEMBANG.
- Bella Aulia, M., Kom, M. C. S. S., dan AryoPinandito, S. (2016). Analisis usability pada website universitas brawijaya dengan heuristic evaluation. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 3(3).
- Belson, H., dan Ho, J. (2012). Usability. *A Fresh Graduate's Guide to Software Development Tools and Technologies*.
- Boulton, M. (2005). Aesthetic-usability effect. *The Personal Disquiet of Mark Bolton*.
- Caesaron, D. (2015). evaluasi heuristic desain antar muka (interface) portal mahasiswa (studi kasus portal mahasiswa universitas x). *Jurnal Metris*, 16(1), 9–14.
- Cockton, G., dan Lavery, D. (1999). A framework for usability problem extraction. Dalam *Interact* (Vol. 1999, hal. 347–355).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- Creswell, J. W., Fetters, M. D., Plano Clark, V. L., dan Morales, A. (2009). Mixed methods intervention trials. *Mixed methods research for nursing and the health sciences*, 161–180.
- Dahal, S. (2011). Eyes don't lie: understanding users' first impressions on website design using eye tracking.
- De Jong, M., dan Van Der Geest, T. (2000). Characterizing web heuristics. *Technical communication*, 47(3), 311–326.
- Dix, A. (2009). *Human-computer interaction*. Springer.
- Geasela, Y. M., Ranting, P., dan Andry, J. F. (2018). Analisis user interface terhadap website berbasis e-learning dengan metode heuristic evaluation. *Jurnal Informatika*, 5(2), 270–277.
- Ghazali, I. (2016). Aplikasi analisis multivariate dengan program ibm spss 23 edisi 8. *Badan Penerbit Undip: Semarang*.
- Ghozali, I. (2009). *Ekonometrika: teori, konsep dan aplikasi dengan spss 17. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro*.
- Hamdi, A. S., dan Bahrudin, E. (2015). *Metode penelitian kuantitatif aplikasi dalam pendidikan*. Deepublish.
- Ichsani, Y. (2017). Evaluasi performa usability situs-situs web perguruan tinggi negeri di indonesia yang terakreditasi “a” tahun 2013 serta perbandingan kondisi situs web tahun 2014 dan 2017. *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA*, 10(2), 93–108.
- Iftitahu, N., Nurhayati, M., Sandra, Y., Andria, A., dkk. (2011). Evaluasi heuristik aplikasi open source groupware sebagai solusi praktis e-government.
- Jacob, N. (2000). Why you only need to test with 5 users, alertbox. <http://www.useit.com/alertbox/20000319.html>.
- Jaspers, M. W. (2009). A comparison of usability methods for testing interactive health technologies: methodological aspects and empirical evidence. *International journal of medical informatics*, 78(5), 340–353.
- Jeffries, R., Miller, J. R., Wharton, C., dan Uyeda, K. (1991). User interface evaluation in the real world: a comparison of four techniques. Dalam *Chi* (Vol. 91, hal. 119–124).
- Khoirina, F., Herdiyanti, A., dan Susanto, T. D. (2017). Evaluasi kebergunaan (usability) pada aplikasi daftar online rumah sakit umum daerah gambiran kediri. *SISFO Vol 06 No 03*, 6.
- Krisnayani, P., Arthana, I. K. R., Darmawiguna, I. G. M., Kom, S., dkk. (2016). Analisa usability pada website undiksha dengan menggunakan metode heuristic evaluation. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Teknik Informatika), 5(2), 158–167.

- Lee, Y., dan Kozar, K. A. (2012). Understanding of website usability: Specifying and measuring constructs and their relationships. *Decision support systems*, 52(2), 450–463.
- Matera, M., Rizzo, F., dan Carughi, G. (2005). Web usability: Principles and evaluation.
- Meilasari, D., dan Alfareza, M. N. (2020). Analisa usibilitas pada situs berita dengan metode usability testing..
- Mondina, M. (2019). *Aeshetic and minimalist design*. Retrieved from <https://medium.com/@marco.mondhini/aeshetic-and-minimalist-design-d63e7ff8e>
- Muhson, A. (2006). Teknik analisis kuantitatif. *Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta*.
- Narimawati, U. (2020). Pertemuan 5: Rancangan hipotesis.
- Nielsen. (2019). *Aeshetic and minimalist design*. Retrieved from www.nngroup.com/videos/aeshetic-and-minimalist-design
- Nielsen, J. (1992). Finding usability problems through heuristic evaluation. Dalam *Proceedings of the sigchi conference on human factors in computing systems* (hal. 373–380).
- Nielsen, J. (1993). *Engineering usability*. Morgan Kaufmann Publishers Inc., San Francisco, CA, USA.
- Nielsen, J. (1995a). 10 usability heuristics for user interface design. *Nielsen Norman Group*, 1(1).
- Nielsen, J. (1995b). Characteristics of usability problems found by heuristic evaluation. *1995b). Publicado eletronicamente a*, 01–01.
- Nielson, J. (2012). *Usability 101: Introduction to usability*. nngroup.
- Priadi. (2008). *Gerbang logika digital*.
- Purnamasari, E. (2012). Evaluasi websitejobsdb tm mobiledengan metode usabilityheuristic. *Prosiding KOMMIT*.
- Purwoto, A. (2014). silabus statistik.
- Rif'ah, M. I., Yusuf, M., dan Akbar, F. H. (2016). Evaluasi usabilitas pada aplikasi program simulasi warna batik.
- Rizky, S., dkk. (2008). Interaksi manusia dan komputer.
- rosyidah, U., Kusrini, K., dan Hendri, H. (2018). Evaluasi usability pada aplikasi simpatika direktorat jendral pendidikan islam kementerian agama. Dalam *Proceeding seminar nasional sistem informasi dan teknologi informasi* (Vol. 1, hal. 362-367).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- Rusvinasari, D., Setyanto, A., dan Arief, M. R. (2020). Analisis user interface pada aplikasi mobile pelaporan online menggunakan heuristic evaluation. *Respati*, 15(1), 12–20.
- Saifulloh, S., dan Asnawi, N. (2015). Evaluasi desain antarmuka dengan pendekatan kemudahan penggunaan (studi kasus mobile app sport galaxy center). *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 16(4), 55–58.
- Santoso, I. (2009). *Interaksi manusia dan komputer edisi 2*. Penerbit Andi.
- Sarwono, J. (2006). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Graha Ilmu.
- Savitri, P., dan Ispani, M. (2015). Review desain interface aplikasi sopppos menggunakan evaluasi heuristik. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 6(1), 95–100.
- Scholtz, J. (2004). Usability evaluation. *National Institute of Standards and Technology*, 1.
- Sensuse, D. I., dan Prayoga, S. H. (2010). Analisis usability pada aplikasi berbasis web dengan mengadopsi model kepuasan pengguna (user satisfaction). *Jurnal Sistem Informasi*, 6(1), 70–79.
- Soewadji, J. (2012). Pengantar metodologi penelitian. *Jakarta: Mitra Wacana Media*, 210.
- Sovia, R., dan Febio, J. (2017). Membangun aplikasi e-library menggunakan html, php script, dan mysql database. *Jurnal Processor*, 6(2).
- Ssemugabi, S., dan De Villiers, M. (2010). Effectiveness of heuristic evaluation in usability evaluation of e-learning applications in higher education. *South African computer journal*, 2010(45), 26–39.
- Subana, M., dan Sudrajat, M. (2000). Statistik pendidikan. *Bandung: Pustaka Setia*.
- Sugiyono, D. (2008). Metode penelitian bisnis. *Bandung: Pusat Bahasa Depdiknas*.
- Sugiyono, M. P. K. (2013). Kualitatif, dan kombinasi (mixed methods). *Bandung: Alfabeta*.
- Sugiyono, P. (2014). Populasi dan sampel. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 291, 292.
- Sujarweni, V. W. (2015). Spss untuk penelitian.
- Sulistiyono, M. (2017). Evaluasi heuristic sistem informasi pelaporan kerusakan laboratorium universitas amikom yogyakarta. *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 18(1), 37–43.
- Sutopo, E. Y., Slamet, A., dkk. (2017). *Statistik inferensial*. Penerbit Andi.
- Tambuwun, T. F., Sengkey, R., dan Rindengan, Y. D. Y. (2017). Perancangan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

aplikasi web berbasis usability. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1).

Winarni, Y. U., Listyaningsih, V., Srentiyono, P., Purnamaningtyas, E., dkk. (2016). Tinjauan aspek heuristik untuk mengevaluasi tampilan antar muka website pemerintahan (studi kasus website pemerintahan x). *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 17(1), 66–71.

Yodiansyah, H. (2017). Komunikasi politik media surat kabar dalam studi pesan realitas politik pada media cetak riau pos dan tribun pekanbaru. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 5(1), 11–30.

Zuhri, Z., dan INDONESIA, S. U. (2013). Sistem informasi perpustakaan sekretariat dewan perwalian rakyat aceh berbasis web. *Skripsi. Program Studi Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STIMIK U'budiyah Banda Aceh. Tidak di Terbitkan.*



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN A

HASIL WAWANCARA

1. Bagaimana sejarah PT.Riau Pos? Jawab: sejarah PT.Riau Pos bisa dilihat di internet maupun di website riaupos.co
2. Bisakah anda jelaskan struktur organisasi PT.Riau Pos? Jawab: bisa dilihat di koran riau pos maupun di website riaupos.co
3. Ada berapa jumlah karyawan di perusahaan? Jawab: jumlah karyawan di PT.Riau Pos sekitar 200 orang
4. Sudah berapa lama website riaupos.co ini digunakan? Jawab: Website ini digunakan sudah 21 tahun, sejak tahun 1998, dan website ini sudah 3 kali pembaharuan domain, yang pertama pada tahun 1998 yaitu riaupos.co.id, selanjutnya riaupos.com, dan sekarang riaupos.co yang sudah berjalan kurang lebih 2 tahun belakangan. Dan pembaharuan ini tidak tentu, tergantung kebutuhan.
5. Berapa banyak pengunjung website riaupos.co perharinya? Jawab: pengunjung riaupos.co perharinya 10 ribu pengunjung, riaupos.co ini juga hadir untuk pembaca seluruh indonesia, dan terkhusus wilayah Riau-Sumatera.
6. Apa upaya yang dilakukan perusahaan untuk membantu meningkatkan pengunjung website? Jawab: share dan sosialisasi di media sosial.
7. Apakah ada kritik dari pengunjung mengenai tampilan dari website riaupos.co? Jawab: selama ini tidak ada, kalau ada kritik tersebut mengenai interface website riaupos.co yang kurang menarik, akan tetapi tidak menjadi acuan bagi tim analisis PT.Riau Pos, karena orang bebas berkomentar, jika ada masukan akan kami terima, tapi tidak frontal langsung diganti sebab kami merundingkan dulu ketim kami, karna kami memiliki tim yang akan mengevaluasi.
8. Bagaimana dengan perkembangan profit perusahaan? Jawab: ya lancar-lancar saja, meningkat.
9. Siapa yang membuat website riaupos.co ini? Jawab: yang membuat website riau pos ini adalah tim khusus dari PT.Riau Pos
10. Sebelumnya apakah website ini pernah dievaluasi? Jika iya sejak kapan dilakukannya evaluasi? Jawab: ya pasti dievaluasi setiap tahunnya untuk melakukan pembaharuan-pembaharuan jika adanya kekurangan-kekurangan, dan juga dilakukan evaluasi setiap minggu nya dari pembaharuan contohnya seperti penambahan iklan,
11. Seberapa penting evaluasi bagi PT.Riau Pos? Jawab: ya sangat penting,



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kedepannya ya itu yang menjadi rodanya, kalau tidak menguntukngkan kenapa dibuat, ya ditutup saja. Dari segi bisnis, pemakai, pengguna harus dievaluasi.

12. Apakah website riaupos.co pernah diteliti sebelumnya? Jawab: belum pernah.
13. Apakah pada awal pembangunan website riaupos.co ini menerapkan konsep IMK ? Jawab: pasti, kalau dulu kan memang harus di buat script, sejak 1998 riaupos sudah dionline kan, tapi dulu belum diperhatikan, kalau sekarang sudah di online kan dan diperhatikan, dan pada zaman adanya internet riaupos sudah ada website nya.
14. Pernahkan website riaupos.co terjadi crash/ error? Jawab: ya pasti ada, namanya juga sistem, pasti pernah terjadi tapi tidak semuanya.
15. Apa jenis-jenis terjadinya error? Jawab: ya seperti kesalahan sistem, kerusakan server dan lainnya, dan jika server jebol maka kehilangan data, itu sudah biasa kesalahan software dan hardware.
16. Apa dampak bagi pengguna jika terjadinya error? Jawab: dampaknya pengguna tidak bisa mengakses website dan tidak bisa membaca berita di website
17. Apa penyebab website riaupos.co pernah tidak bisa di buka disaat jam 2 subuh? Jawab: ya bisa jadi crash, reinstall, karena kan biasanya server ini bisa di restart, karena server berada di jakarta, restart itu bisa 15 menit sampai 1 jam baru dia normal karena mesinnya disana dimatikan, nanti 20 menit kemudian baru bisa digunakan kembali.
18. Seperti apa maintainance ketika terjadinya error? Jawab: ya maintainance nya online semua, masuk keserver nya, dan jika mesin mati total barulah orang jakarta yang menghidupkannya, soalnya server nya ada di jakarta. Jadi dia bekerjanya remote to remote, kita direct langsung dari sini mesinnya dijakarta.

UIN SUSKA





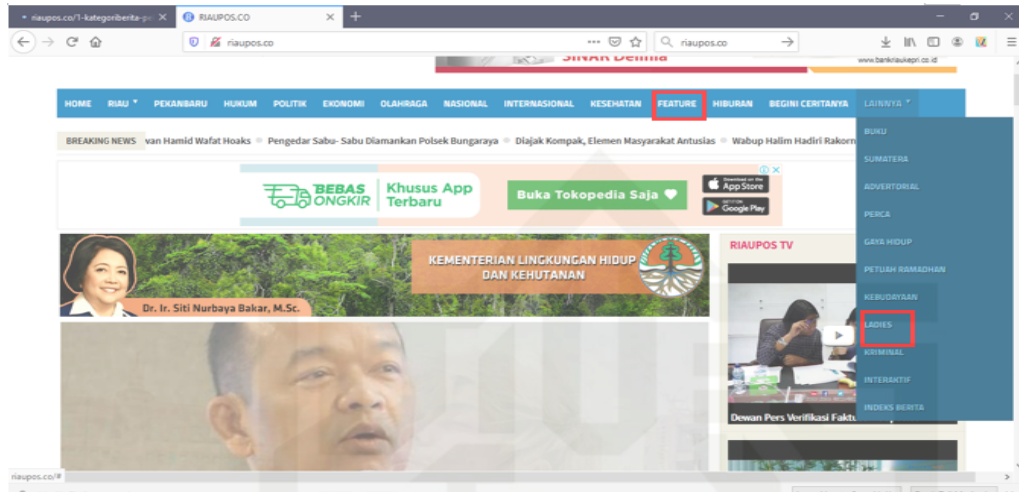
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN B

HASIL SCRENSHOOT MASALAH

1. Bahasa yang digunakan tidak konsisten



Gambar B.1. Halaman Utama Website Riau Pos

Pada Gambar di atas dapat dilihat masih ada bahasa yang digunakan menggunakan bahasa inggris dan indonesia.

2. Tidak konsisten antara judul dan isi berita.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

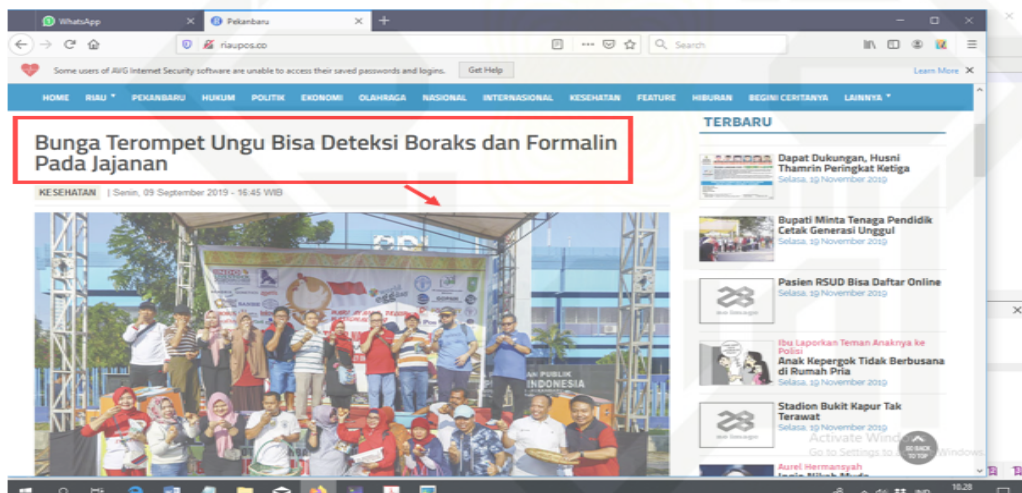
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pembangunan Tiga Venue Tanpa Perda Multi Year



Dapat dilihat pada Gambar di atas, ketika pengguna mengklik pada lowongan pekerjaan, maka hasil yang keluar adalah berita "pembangunan tiga venue tanpa perda multi year" dan berita tersebut terdapat pada menu Riau.

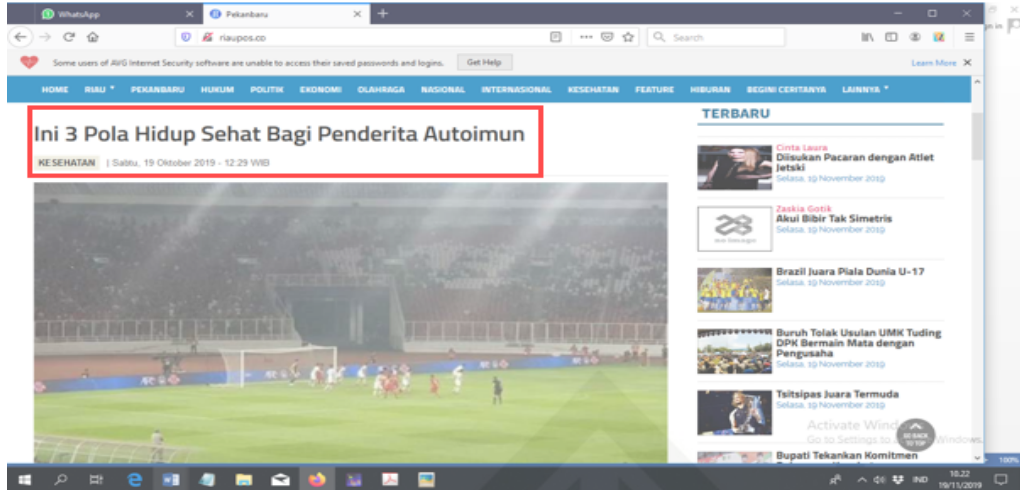
3. Tidak relevannya judul berita dengan gambar yang disajikan





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar B.2. Halaman Berita Kesehatan

4. Tidak konsistennya judul berita yang disajikan, ketika pengguna ingin melihat kembali berita yang tersaji pada menu nasional contoh nya seperti gambar B4, maka yang muncul yaitu menu internasional pada gambar B5.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

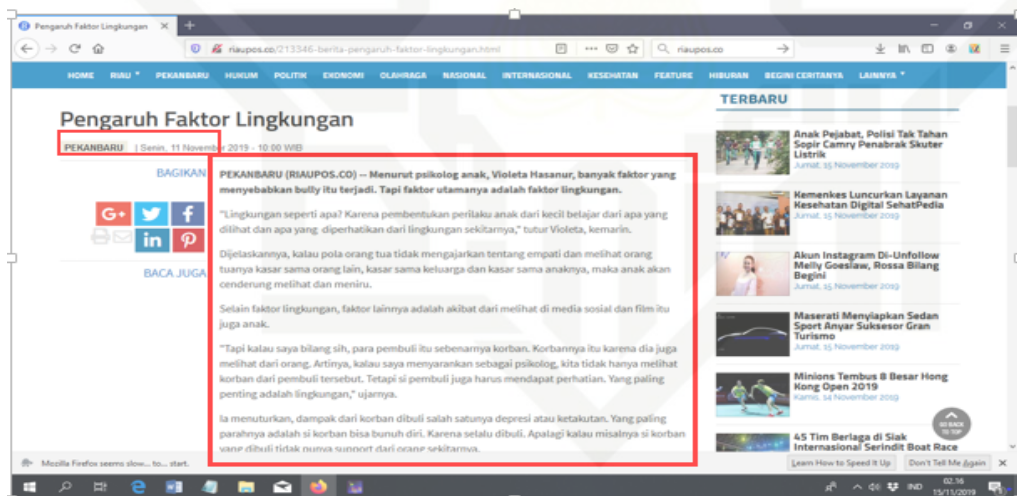
BREAKING NEWS Berpisah dengan Fahdiansyah, Jhontikal: Karena Ketidakkcocokan Zakat PLN Berikan Bantuan Anak Penderita Tumor BPJamsostek Pekanbaru Panam Serahkan Klaim JKM

INTERNASIONAL



Gambar B.3. Halaman Berita Nasional

5. Tidak ada navigasi untuk laman berikutnya, sehingga pengguna kesulitan ke menu sebelumnya ketika pengguna salah dalam memilih artikel berita, akan lebih baik dengan memberikan tambahan menu secara bertingkat pada Gambar B7 website Bertuahpos.com dan tiap lamannya ada tombol undo dan redo.



Gambar B.4. Halaman Berita Pekanbaru



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Gambar B.5. Halaman Berita Bertuah Pos



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN C

HASIL PENGUMPULAN DATA KUISIONER

C.1 Kuisisioner

Questions
Responses
155

Section 1 of 3

EVALUASI USABILITY WEBSITE PT.RIAU POS

Intermedia

Yth. Pengguna website riaupos.co

Saya Nurul Adita Putri, mahasiswa jurusan Sistem Informasi UIN SUSKA RIAU. Dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir saya mengenai evaluasi usability website (riaupos.co), saya memohon kepada bapak/ibu/saudara/i pengguna website riaupos.co untuk bersedia menjadi responden dengan mengisi kuisisioner ini.

Saya mengharapkan kesediaannya untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan pengalaman yang dirasakan sehingga nantinya dapat bermanfaat bagi website riaupos.co kedepan. Hasil kuisisioner ini hanya digunakan sebagai penelitian tugas akhir, sehingga jawaban dan informasi pribadi akan dijamin kerahasiaannya. Atas kesediaan Bapak/Ibu/saudara/i untuk mengisi kuisisioner ini, saya mengucapkan terimakasih.

Nurul Adita Putri

Nama

Short answer

Short answer text

Required

Email *

Short answer text

Jenis Kelamin *

☐ Perempuan

☐ Laki-laki

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Usia *

Short answer text

Pekerjaan *

- ☐ Pelajar
- ☐ Mahasiswa
- ☐ Wiraswasta
- ☐ Karyawan BUMN/ Swasta
- ☐ Lainnya

Apakah sudah pernah mengakses website riaupos.co *

- ☐ Sudah pernah
- ☐ Belum pernah

Seberapa sering anda mengunjungi website riaupos.co *

- ☐ Setiap hari
- ☐ Seminggu sekali
- ☐ Sebulan sekali
- ☐ > Sebulan sekali

Berapa lama durasi anda dalam menggunakan website riaupos.co *

- ☐ < 5 Menit
- ☐ 5 - 15 Menit
- ☐ 15 - 30 Menit
- ☐ > 30 Menit



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Panduan pengisian kuisioner:

Lakukan pengisian kuisioner dengan cara meng klik pada salah satu kolom jawaban yang menurut anda sesuai, dengan skala penelitian berikut:

- SS: Sangat Setuju
- S: Setuju
- TS: Tidak Setuju
- STS: Sangat Tidak Setuju

Learnability

Description (optional)

Saya dapat memahami cara penggunaan website riaupos.co dengan mudah *

- ☐ SS
- ☐ S
- ☐ TS

Saya dapat memahami informasi yang disajikan di website riaupos.co dengan mudah *

- ☐ SS
- ☐ S
- ☐ TS
- ☐ STS

Saya dapat memahami kata-kata yang yang digunakan pada website riaupos.co *

- ☐ SS
- ☐ S
- ☐ TS
- ☐ STS

Istilah kata yang digunakan pada website riaupos.co mudah dimengerti *

- ☐ SS
- ☐ S
- ☐ TS
- ☐ STS

Memorability

1 2 3 4 5



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Saya dapat mengingat cara penggunaan website riaupos.co dengan mudah *

- ☐ SS
- ☐ S
- ☐ TS
- ☐ STS

Saya dapat mengingat fitur/menu website riaupos.co dengan mudah *

- ☐ SS
- ☐ S
- ☐ TS
- ☐ STS

Saya dapat mengingat cara menggunakan website riaupos.co setelah tidak menggunakannya beberapa saat *

- ☐ SS
- ☐ S
- ☐ TS
- ☐ STS

Efficiency

Errors

Description (optional)

Saya menemukan peringatan yang jelas ketika berita yang saya cari tidak tersedia. *

- ☐ SS
- ☐ S
- ☐ TS
- ☐ STS



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jika saya membuat kesalahan saat menggunakan website riaupos.co saya dapat memperbaiki dengan mudah dan cepat *

- ☐ SS
- ☐ S
- ☐ TS
- ☐ STS

Satisfaction

Saya merasa senang dengan keseluruhan tampilan website *

- ☐ SS
- ☐ S
- ☐ TS
- ☐ STS

Saya sangat mudah dalam mendapatkan navigasi (seperti ketika ingin melanjutkan atau memundurkan sebuah tampilan atau berita yang disajikan / next dan previous) *

- ☐ SS
- ☐ S
- ☐ TS
- ☐ STS

Saya senang dengan komposisi warna dan desain pada setiap halaman website riaupos.co *

- ☐ SS
- ☐ S
- ☐ TS
- ☐ STS

Saya merasa senang berita pada website riaupos disajikan dengan rapi *

- ☐ SS
- ☐ S
- ☐ TS
- ☐ STS



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Saya merasa senang isi dan gambar pada berita yang disajikan konsisten *

- ☐ SS
☐ S
☐ TS
☐ STS

Saya merasa senang semua berita yang saya inginkan tersedia di website riaupos.co *

- ☐ SS
☐ S
☐ TS
☐ STS

Saya merasa nyaman dalam menggunakan website riaupos.co *

- ☐ SS
☐ S
☐ TS
☐ STS

Saya merasa puas dalam menggunakan website riaupos.co *

- ☐ SS
☐ S
☐ TS
☐ STS

Usability

Description (optional)

Secara keseluruhan saya mudah dalam mengakses dan mencari berita pada website riau pos

- ☐ SS
☐ S
☐ TS
☐ STS

Secara keseluruhan saya kesulitan dalam mengakses dan mencari berita pada website riau pos

- ☐ SS
☐ S
☐ TS



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Apakah menu - menu berita pada website Riaupos.co mudah anda pahami? *

Short answer text

Dapatkah anda mengingat menu - menu berita yang ada pada website Riaupos.co? berapa jumlah menu yang anda ingat selama menggunakan website Riaupos.co? *

Short answer text

Apakah anda menyukai keseluruhan tampilan pada website Riaupos.co? jelaskan alasan anda *

Short answer text

Apakah anda memiliki saran untuk website Riaupos.co kedepannya? *

Short answer text

Gambar C.1. Kuisioner Penelitian





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

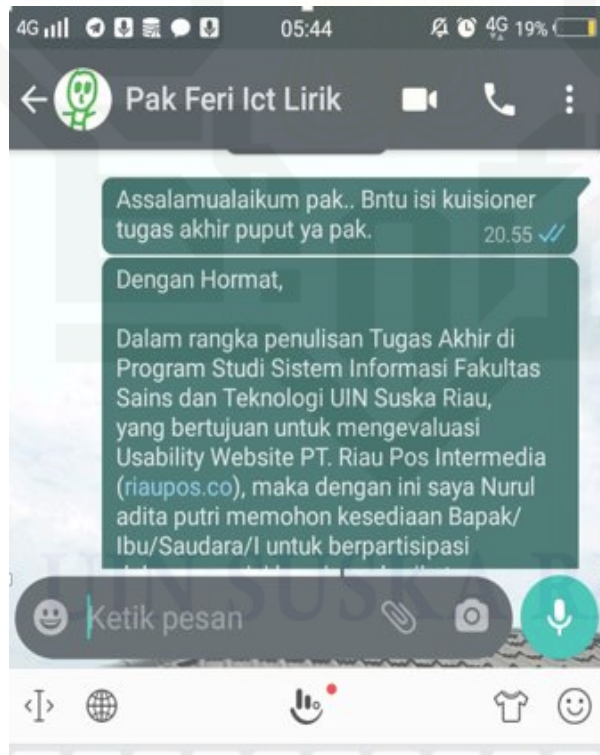
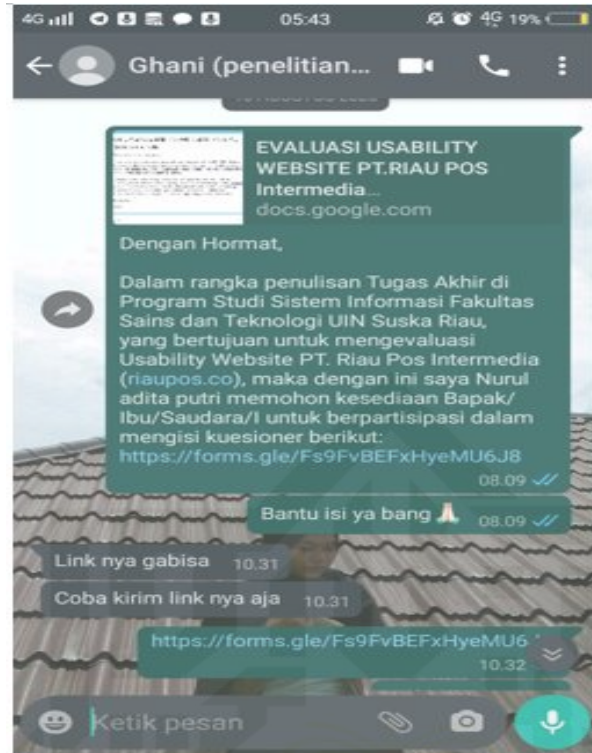
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

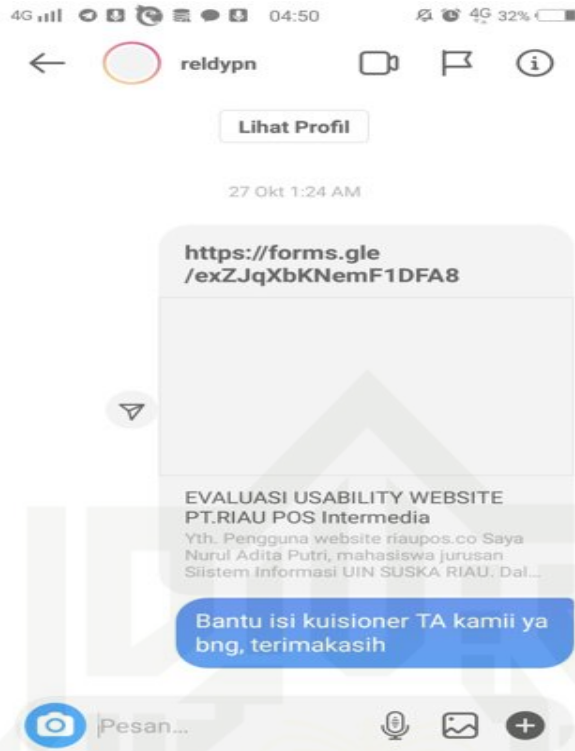
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar C.2. Penyebaran Kuisisioner (WA,FB,IG)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C.2 Rekapitulasi Data Kuisioner

Tabel C.1. Jawaban Responden

No	P.1	P.2	P.3	P.4	P.5	P.6	P.7	P.8	P.9	P.10	P.11	P.12	P.13	P.14	P.15	P.16	P.17	P.18	P.19	P.20	P.21
1	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2
2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2
4	3	3	2	4	1	1	4	2	2	3	4	4	4	3	3	3	3	1	1	4	2
5	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2
6	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	2
7	4	4	4	4	3	4	4	2	3	4	3	2	2	4	3	2	3	3	3	3	3
8	2	2	2	4	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2
10	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2
11	4	4	4	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
12	2	2	3	2	3	3	1	2	3	2	3	2	4	2	2	3	3	2	3	3	3
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2
14	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2
15	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2
16	4	4	4	3	3	3	4	1	2	2	4	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2
17	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2
20	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2
21	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	4	3	2	2	3	2

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel C.1.1. Jawaban Responden Tabel lanjutan...

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21
22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
23	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	4	2
24	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2
25	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2
26	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2
27	3	3	2	4	2	2	2	3	3	3	2	1	1	1	1	3	2	1	2	3	3
28	3	2	3	3	3	2	2	1	2	2	1	2	3	2	2	3	4	2	2	4	2
29	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2
30	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	4	3	3	2
31	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3
32	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
33	3	3	4	3	4	3	2	4	3	2	3	4	3	4	2	3	4	2	4	4	3
34	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
35	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3
36	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3
37	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2
38	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2
39	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2
40	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2
41	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
42	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2
43	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
44	3	3	4	3	3	2	3	2	4	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3
45	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel C.1.1. Jawaban Responden Tabel lanjutan...

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21
46	4	4	3	3	2	2	4	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3
47	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	1	2	1	2	2	3	2	2	3	2
48	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
49	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
50	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4
51	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
52	3	3	4	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3
53	3	3	4	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3
54	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	2	3
55	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
56	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3
57	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	4	4	4	2
58	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2
59	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2
60	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2
61	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2
62	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	2	3	4	4	3	3	3	3	2
63	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3
64	3	3	4	4	4	4	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
65	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	2
66	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3
67	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2
68	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3
69	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel C.1.1. Jawaban Responden Tabel lanjutan...

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21
70	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2
71	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
72	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3
73	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2
74	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2
75	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3
76	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2
77	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2
78	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2
79	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3
80	3	3	2	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
81	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3
82	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	1	3	3	3	2
83	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	1	3	3	3	2
84	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3
85	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2
86	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2
87	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2
88	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3
89	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
90	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
91	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2
92	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2
93	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel C.1. Jawaban Responden Tabel lanjutan...

N ^o	P.1	P.2	P.3	P.4	P.5	P.6	P.7	P.8	P.9	P.10	P.11	P.12	P.13	P.14	P.15	P.16	P.17	P.18	P.19	P.20	P.21
94	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3
95	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3
96	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3
97	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2
98	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2
99	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3
100	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN D

HASIL PENGOLAHAN DATA

D.1 Hasil Pengujian Kuisioner 30 Responden

1. Hasil Validitas Pengujian 30 Responden

Correlations

		A.1.1	A.1.2	A.1.3	A.1.4	JUMLAH_A
A.1.1	Pearson Correlation	1	,676**	,528**	,577**	,834**
	Sig. (2-tailed)		,000	,003	,001	,000
	N	30	30	30	30	30
A.1.2	Pearson Correlation	,676**	1	,468**	,539**	,792**
	Sig. (2-tailed)	,000		,009	,002	,000
	N	30	30	30	30	30
A.1.3	Pearson Correlation	,528**	,468**	1	,688**	,811**
	Sig. (2-tailed)	,003	,009		,000	,000
	N	30	30	30	30	30
A.1.4	Pearson Correlation	,577**	,539**	,688**	1	,869**
	Sig. (2-tailed)	,001	,002	,000		,000
	N	30	30	30	30	30
JUMLAH_A	Pearson Correlation	,834**	,792**	,811**	,869**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	
	N	30	30	30	30	30

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Gambar D.1. Hasil Validasi *Learnability*

Correlations

		B.1.1	B.1.2	JUMLAH_B
B.1.1	Pearson Correlation	1	,571**	,875**
	Sig. (2-tailed)		,001	,000
	N	30	30	30
B.1.2	Pearson Correlation	,571**	1	,897**
	Sig. (2-tailed)	,001		,000
	N	30	30	30
JUMLAH_B	Pearson Correlation	,875**	,897**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	
	N	30	30	30

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Gambar D.2. Hasil Validasi *Efficiency*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Correlations

		C.1.1	C.1.2	C.2.1	JUMLAH_C
C.1.1	Pearson Correlation	1	,381*	,253	,734**
	Sig. (2-tailed)		,038	,178	,000
	N	30	30	30	30
C.1.2	Pearson Correlation	,381*	1	,691**	,860**
	Sig. (2-tailed)	,038		,000	,000
	N	30	30	30	30
C.2.1	Pearson Correlation	,253	,691**	1	,776**
	Sig. (2-tailed)	,178	,000		,000
	N	30	30	30	30
JUMLAH_C	Pearson Correlation	,734**	,860**	,776**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	
	N	30	30	30	30

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Gambar D.3. Hasil Validasi *Memorability*

Correlations

		D.2.1	D.2.2	JUMLAH_D
D.2.1	Pearson Correlation	1	,264	,741**
	Sig. (2-tailed)		,158	,000
	N	30	30	30
D.2.2	Pearson Correlation	,264	1	,844**
	Sig. (2-tailed)	,158		,000
	N	30	30	30
JUMLAH_D	Pearson Correlation	,741**	,844**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	
	N	30	30	30

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Gambar D.4. Hasil Validasi *Errors*

Correlations

		E.1.1	E.1.2	E.1.3	E.1.4	E.1.5	E.1.6	E.2.1	E.2.2	JUMLAH_E
E.1.1	Pearson Correlation	1	,504**	,470*	,539*	,075	,328	,272	,165	,691*
	Sig. (2-tailed)		,004	,009	,002	,694	,077	,146	,384	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
E.1.2	Pearson Correlation	,504**	1	,155	,421*	,241	,304	-,044	,133	,548*
	Sig. (2-tailed)	,004		,412	,020	,199	,103	,819	,484	,002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
E.1.3	Pearson Correlation	,470*	,155	1	,707**	,052	,432	,298	,124	,673*
	Sig. (2-tailed)	,009	,412		,000	,785	,017	,109	,514	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
E.1.4	Pearson Correlation	,539*	,421*	,707**	1	,206	,296	,405*	,308	,791**
	Sig. (2-tailed)	,002	,020	,000		,274	,112	,026	,098	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
E.1.5	Pearson Correlation	,075	,241	,052	,206	1	,431*	,018	,081	,394*
	Sig. (2-tailed)	,694	,199	,785	,274		,018	,925	,669	,031
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
E.1.6	Pearson Correlation	,328	,304	,432	,296	,431*	1	,276	,269	,670*
	Sig. (2-tailed)	,077	,103	,017	,112	,018		,139	,151	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
E.2.1	Pearson Correlation	,272	-,044	,298	,405*	,018	,276	1	,695*	,601**
	Sig. (2-tailed)	,146	,819	,109	,026	,925	,139		,000	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
E.2.2	Pearson Correlation	,165	,133	,124	,308	,081	,269	,695*	1	,559*
	Sig. (2-tailed)	,384	,484	,514	,098	,669	,151	,000		,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
JUMLAH_E	Pearson Correlation	,691**	,548**	,673*	,791**	,394*	,670*	,601**	,559*	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,002	,000	,000	,031	,000	,000	,001	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Gambar D.5. Hasil Validasi *Satisfaction*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Hasil Reabilitas Pengujian 30 Responden

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,866	19

Gambar D.6. Hasil Uji Reabilitas

D.2 Hasil Uji Validitas

Correlations

		A.1.1	A.1.2	A.1.3	A.1.4	JUMLAHA
A.1.1	Pearson Correlation	1	,768**	,441**	,448**	,816**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,000	,000
	N	100	100	100	100	100
A.1.2	Pearson Correlation	,768**	1	,408**	,454**	,806**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,000	,000
	N	100	100	100	100	100
A.1.3	Pearson Correlation	,441**	,408**	1	,487**	,747**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000	,000
	N	100	100	100	100	100
A.1.4	Pearson Correlation	,448**	,454**	,487**	1	,789**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000		,000
	N	100	100	100	100	100
JUMLAHA	Pearson Correlation	,816**	,806**	,747**	,789**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	
	N	100	100	100	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Gambar D.7. Hasil Validasi *Learnability*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Correlations

		B.1.1	B.1.2	JUMLAHB
B.1.1	Pearson Correlation	1	,526**	,863**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000
	N	100	100	100
B.1.2	Pearson Correlation	,526**	1	,883**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000
	N	100	100	100
JUMLAHB	Pearson Correlation	,863**	,883**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	
	N	100	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Gambar D.8. Hasil Validasi *Efficiency*

Correlations

		C.1.1	C.1.2	C.2.1	JUMLAHC
C.1.1	Pearson Correlation	1	,431**	,400**	,764**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,000
	N	100	100	100	100
C.1.2	Pearson Correlation	,431**	1	,576**	,845**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,000
	N	100	100	100	100
C.2.1	Pearson Correlation	,400**	,576**	1	,800**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000
	N	100	100	100	100
JUMLAHC	Pearson Correlation	,764**	,845**	,800**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	
	N	100	100	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Gambar D.9. Hasil Validasi *Memorability*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Correlations

		D.2.1	D.2.2	JUMLAHD
D.2.1	Pearson Correlation	1	,429**	,828**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000
	N	100	100	100
D.2.2	Pearson Correlation	,429**	1	,861**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000
	N	100	100	100
JUMLAHD	Pearson Correlation	,828**	,861**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	
	N	100	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Gambar D.10. Hasil Validasi *Errors*

Correlations

		E.1.1	E.1.2	E.1.3	E.1.4	E.1.5	E.1.6	E.2.1	E.2.2	JUMLAHE
E.1.1	Pearson Correlation	1	,435**	,538**	,306**	,116	,163	,246**	,298**	,623**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,002	,251	,106	,014	,003	,000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
E.1.2	Pearson Correlation	,435**	1	,278**	,510**	,456**	,203	,066	,189	,651**
	Sig. (2-tailed)	,000		,005	,000	,000	,043	,514	,059	,000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
E.1.3	Pearson Correlation	,538**	,278**	1	,342**	,100	,223	,334**	,359**	,637**
	Sig. (2-tailed)	,000	,005		,000	,324	,026	,001	,000	,000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
E.1.4	Pearson Correlation	,306**	,510**	,342**	1	,614**	,326**	,286**	,288**	,758**
	Sig. (2-tailed)	,002	,000	,000		,000	,001	,004	,004	,000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
E.1.5	Pearson Correlation	,116	,456**	,100	,614**	1	,316**	,184	,176	,616**
	Sig. (2-tailed)	,251	,000	,324	,000		,001	,066	,080	,000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
E.1.6	Pearson Correlation	,163	,203	,223	,326**	,316**	1	,115	,232	,528**
	Sig. (2-tailed)	,106	,043	,026	,001	,001		,254	,020	,000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
E.2.1	Pearson Correlation	,246**	,066	,334**	,286**	,184	,115	1	,563**	,536**
	Sig. (2-tailed)	,014	,514	,001	,004	,066	,254		,000	,000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
E.2.2	Pearson Correlation	,298**	,189	,359**	,288**	,176	,232	,563**	1	,599**
	Sig. (2-tailed)	,003	,059	,000	,004	,080	,020	,000		,000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
JUMLAHE	Pearson Correlation	,623**	,651**	,637**	,758**	,616**	,528**	,536**	,599**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Gambar D.11. Hasil Validasi *Satisfaction*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Correlations

		F.1.1	F.1.2	JUMLAHF
F.1.1	Pearson Correlation	1	,085	,582**
	Sig. (2-tailed)		,401	,000
	N	100	100	100
F.1.2	Pearson Correlation	,085	1	,860**
	Sig. (2-tailed)	,401		,000
	N	100	100	100
JUMLAHF	Pearson Correlation	,582**	,860**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	
	N	100	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Gambar D.12. Hasil Validasi *Usability*

D.3 Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,883	21

Gambar D.13. Hasil Uji Reabilitas

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
A.1.1	56,1500	35,199	,587	,875
A.1.2	56,1600	35,247	,594	,875
A.1.3	56,1200	35,157	,528	,876
A.1.4	56,3200	34,301	,571	,875
B.1.1	56,2700	35,209	,533	,876
B.1.2	56,2900	35,097	,509	,877
C.1.1	56,2500	34,614	,560	,875
C.1.2	56,4200	34,165	,588	,874
C.2.1	56,2700	35,512	,479	,878
D.2.1	56,3900	36,604	,297	,883
D.2.2	56,3700	34,922	,541	,876
E.1.1	56,3900	34,341	,558	,875
E.1.2	56,6500	35,119	,405	,881
E.1.3	56,4400	34,107	,568	,875
E.1.4	56,6100	33,533	,602	,874
E.1.5	56,4800	35,444	,361	,882
E.1.6	56,5000	35,465	,366	,882
E.2.1	56,3600	35,303	,463	,878
E.2.2	56,3400	34,974	,533	,876
F.1.1	56,2300	37,027	,326	,882
F.1.2	56,7900	36,652	,235	,885

Gambar D.14. Hasil Uji Reabilitas

Tabel r untuk df = 1 - 50					
df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
98	0.1654	0.1966	0.2324	0.2565	0.3242
99	0.1646	0.1950	0.2312	0.2552	0.3226
100	0.1638	0.1946	0.2301	0.2540	0.3211

Gambar D.15. Tabel R



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D.4 Hasil Uji Statistik Inferensial

1. Hasil Uji Korelasi

		Correlations					
		JUMLAHA	JUMLAHC	JUMLAHB	JUMLAHD	JUMLAHE	JUMLAHF
JUMLAHA	Pearson Correlation	1	,544**	,454**	,307**	,622**	,209
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,002	,000	,036
	N	100	100	100	100	100	100
JUMLAHC	Pearson Correlation	,544**	1	,444**	,611**	,492**	,246
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,000	,000	,014
	N	100	100	100	100	100	100
JUMLAHB	Pearson Correlation	,454**	,444**	1	,344**	,494**	,297**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000	,000	,003
	N	100	100	100	100	100	100
JUMLAHD	Pearson Correlation	,307**	,611**	,344**	1	,344**	,227*
	Sig. (2-tailed)	,002	,000	,000		,000	,023
	N	100	100	100	100	100	100
JUMLAHE	Pearson Correlation	,622**	,492**	,494**	,344**	1	,349**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000		,000
	N	100	100	100	100	100	100
JUMLAHF	Pearson Correlation	,209	,246	,297**	,227*	,349**	1
	Sig. (2-tailed)	,036	,014	,003	,023	,000	
	N	100	100	100	100	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Gambar D.16. Hasil Uji Korelasi

2. Hasil Uji Regresi

		Coefficients ^a				
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3,187	,611		5,219	,000
	X1	-,032	,057	-,074	-,561	,576
	X2	,116	,088	,152	1,324	,189
	X3	,017	,072	,032	,231	,818
	X4	,066	,098	,082	,681	,498
	X5	,063	,029	,275	2,128	,036

a. Dependent Variable: Y

Gambar D.17. Hasil Uji Regresi

3. Hasil Uji F

		ANOVA ^a				
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	6,864	5	1,373	3,380	,007 ^b
	Residual	38,176	94	,406		
	Total	45,040	99			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X5, X4, X2, X1, X3

Gambar D.18. Hasil Uji F

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Probabilitas	0.1	www.statistikian.com									
	DF2										
DF1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	94	
1	0.025	0.020	0.019	0.018	0.017	0.017	0.017	0.017	0.017	0.016	
2	0.117	0.111	0.109	0.108	0.108	0.107	0.107	0.107	0.107	0.105	
3	0.181	0.183	0.186	0.187	0.188	0.189	0.190	0.190	0.191	0.194	
4	0.220	0.231	0.239	0.243	0.247	0.249	0.251	0.253	0.254	0.265	
5	0.246	0.265	0.276	0.284	0.290	0.294	0.297	0.299	0.302	0.320	

Gambar D.19. Tabel F



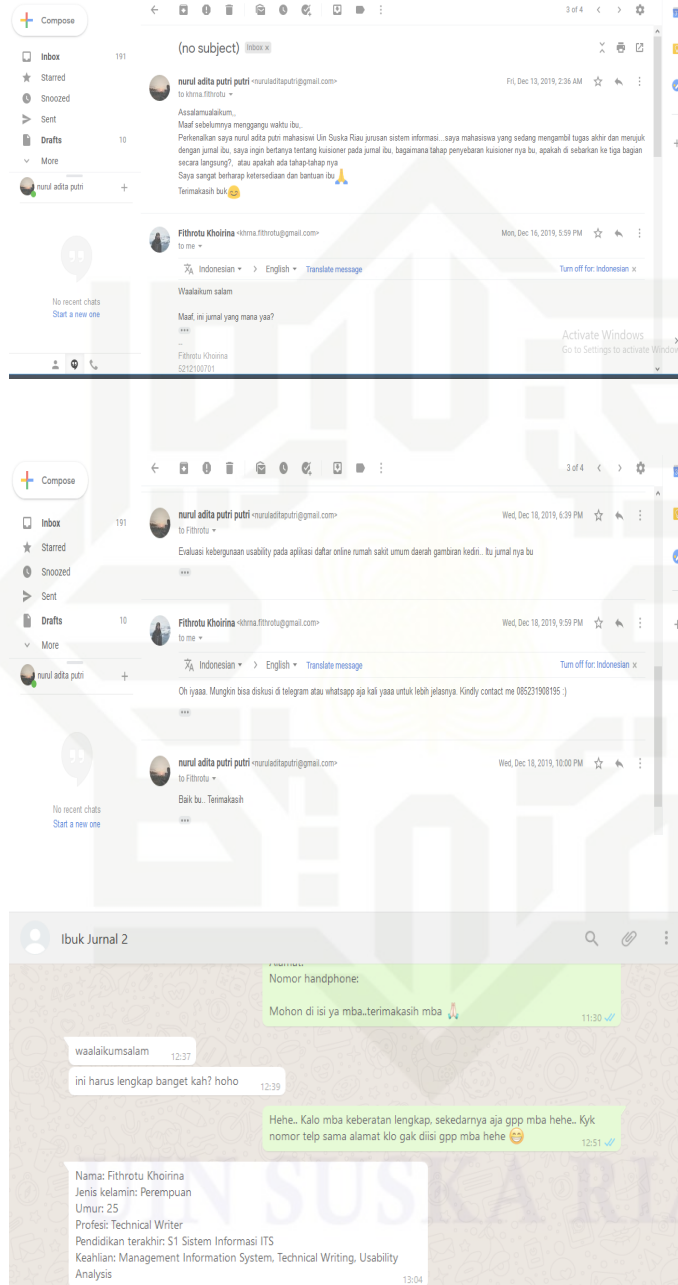
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN E

HASIL *HEURISTIC EVALUATION*

E.1 *Breffing Session*

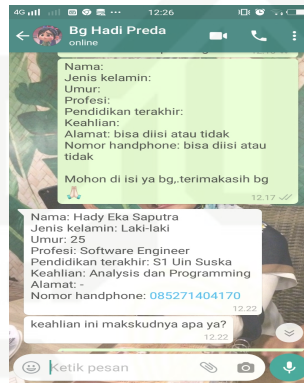
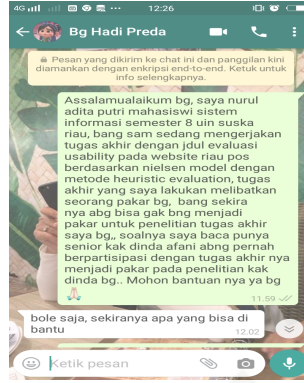


Gambar E.1. Profil Evaluator 1

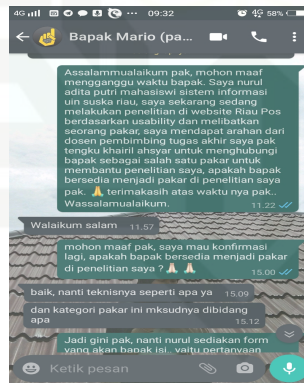


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



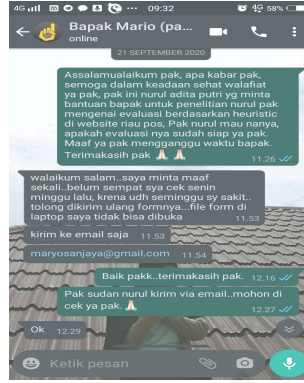
Gambar E.2. Profil Evaluator 2



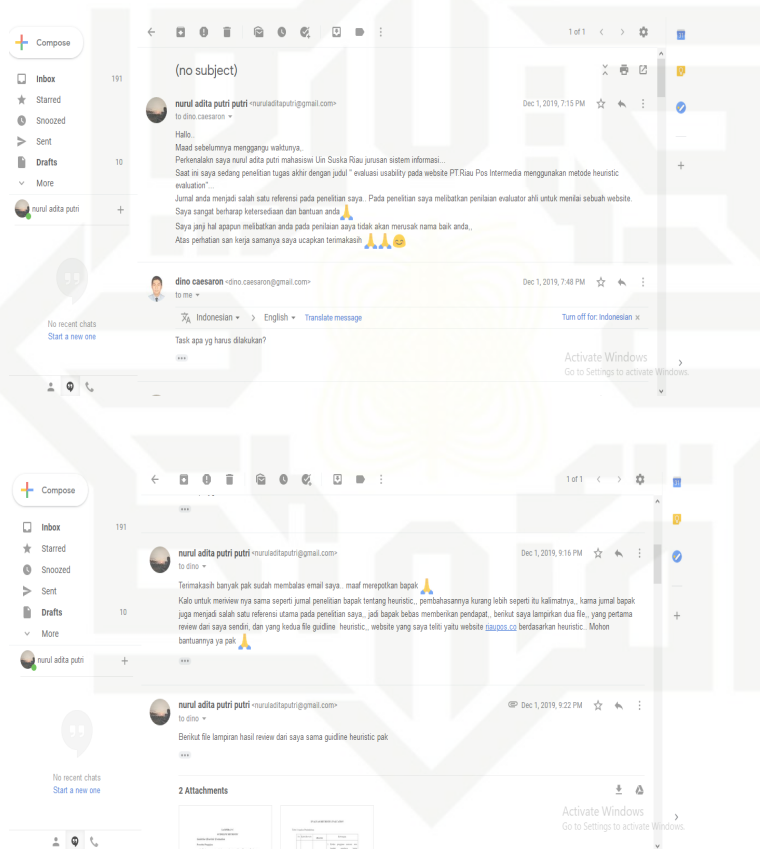


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



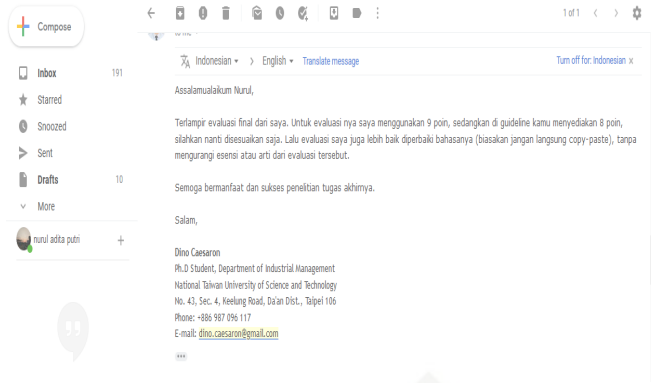
Gambar E.3. Profil Evaluator 3





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar E.4. Profil Evaluator 4

E.2 Evaluation Period

1. Hasil Evaluasi Evaluator 1

Evaluasi Usability pada Website Riau Pos Intermedia Berdasarkan Nielsen model Menggunakan Metode Heuristic Evaluation

Evaluator : Fithrotu Khoirina, S.Kom
Profesi : Technical Writer
Keahlian: Technical Writing, Knowledge Base Management, IT Quality Management, IT Risk Management, IT Project Management, Software Design Analysis and Implementation, IT Governance, IT Service Management

Visibility Of System Status:

Pertanyaan:
 Apakah *website* PT. Riau Pos selalu menginformasikan kepada pengguna apa yang sedang berlangsung melalui umpan balik (*feedback*) dalam waktu yang tepat ?

Jawaban:
 Iya, adanya breadcrumbs, dan tanggal editor/rilis artikel. Tapi masih Tidak ada notifikasi error ketika suatu page tidak dapat diakses. Contoh: ketika mengakses menu "PERCA"

Match Between System and the Real World:

Pertanyaan:
 Apakah *website* PT. Riau Pos menggunakan bahasa, kalimat, ungkapan, dan konsep yang familiar dan mudah dipahami?

Jawaban:
 Belum, beberapa masih butuh improvement:

1. Beberapa kata masih tidak dapat dipahami konteksnya atau diprediksi kontennya apa, seperti FEATURE, INDEKS BERITA, dll
2. Ada menu RIAU yang berisi kota dalam Provinsi Riau, namun ada Pekanbaru di luar kategori Riau
3. Kolom search menggunakan Bahasa Inggris, padahal semua konten menggunakan Bahasa Indonesia



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


User Control and Freedom:

Pertanyaan:

Apakah pengguna dapat dengan mudah menavigasi *website* PT. Riau Pos? Apakah terdapat navigasi seperti *first*, *previous*, *next*, dan *last* apabila pengguna ingin pindah dari satu hasil pencarian yang lainnya?

Jawaban:

Tidak. Fungsi "Berita Lainnya" pada part ini kurang efisien, tidak ada batasan hingga berapa berita yang ditampilkan, *user* juga harus scroll ke atas kembali untuk mencari berita yang sudah terlewat.



Consistency and Standards:

Pertanyaan:

Apakah kata-kata, jenis huruf dan desain setiap halaman pada *website* PT Riau Pos sudah bersifat konsisten?

Jawaban:

Belum, tidak semua ada sub headline, letak E-PAPER dan RIAUPOS TV berbeda antar page-nya. Kadang E-Paper duhu, kadang RIAUPOS TV dahulu.

Recognition Rather than Recall:

Pertanyaan:

Apakah elemen desain seperti objek, tindakan dan pilihan dapat terlihat? Apakah pengguna dipaksa untuk mengingat informasi dari satu bagian kebagian yang lainnya?

Jawaban:

Belum, *user* masih dipaksa untuk mengingat berita yang dicari jika sudah terlewat (ketika mengakses "BERITA LAINNYA"). Part ini E-PAPER masih terlihat seperti gambar, sehingga *user* bisa jadi tidak aware jika bisa di-klik.

Flexibility and Efficiency of use:

Pertanyaan:

Apakah *website* PT. Riau Pos dapat digunakan baik oleh *user* yang *expert* maupun non-*expert*?

Jawaban:

Belum, design masih terlalu kompleks, dan artikel masih random.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p>Aesthetic and Minimalist Design:</p> <p><u>Pertanyaan:</u></p> <p>Apakah <i>website</i> PT. Riau Pos menampilkan informasi yang relevan? Apakah terdapat desain yang tidak begitu dibutuhkan dalam <i>website</i>?</p> <p><u>Jawaban:</u></p> <p>Belum, design masih terlalu penuh dan kompleks, juga masih terlalu banyak iklan, design dibuat lebih simpel dan minimalis, E-PAPER dan RIAUPOS TV sudah ada menyua di atas, seperti redundancy dengan tampilan home bagian kanan web. Setelah dicek, ternyata menu hukum, part headline dan berita lainnya dengan tampilan yang berbeda sehingga redundancy, mungkin bisa dipilih salah satu jika memang mau menampilkan sebagai headline. Section "BERITA REKOMENDASI" mungkin bisa dihilangkan pada Section Utama (yang ada di menu), karena memang tidak relevan dan berisi iklan. Untuk part yang ada dalam artikel berita, lebih baik diubah menjadi "Featured Article", atau berita yang berhubungan berita yang sedang dibaca</p>

<p>Help Users Recognize, Diagnose, and Recover From Errors:</p> <p><u>Pertanyaan:</u></p> <p>Apakah pesan kesalahan dinyatakan dalam bahasa yang sederhana (bukan bahasa kode)? Apakah pesan tersebut akurat dalam menjelaskan masalah dan menyarankan solusi?</p> <p><u>Jawaban:</u></p> <p>Belum ada error message dalam web, bahkan ketika page tidak dapat diakses, seperti yang sudah dijelaskan dalam part <i>Visibility Of System Status</i>.</p>

2. Hasil evaluasi Evaluator 2

<p>Evaluasi <i>Usability</i> pada Website Riau Pos Intermedia Berdasarkan Nielsen model Menggunakan Metode <i>Heuristic Evaluation</i></p> <p>Evaluator : Hady Eka Saputra Profesi : Software Engineer Keahlian: Programming</p> <p><i>Visibility Of System Status:</i></p> <p><u>Pertanyaan:</u></p> <p>Apakah <i>website</i> PT. Riau Pos selalu menginformasikan kepada pengguna apa yang sedang berlangsung melalui umpan balik (<i>feedback</i>) dalam waktu yang tepat ?</p> <p><u>Jawaban:</u></p> <p>Ya, informasi mengenai tanggal publish, waktu publish dan referensi selalu ada pada setiap artikel berita. Adanya sidebar artikel dapat memudahkan user untuk mengetahui informasi terbaru yang sudah di publish.</p>
--

<p>Match Between System and the Real World:</p> <p><u>Pertanyaan:</u></p> <p>Apakah <i>website</i> PT. Riau Pos menggunakan bahasa, kalimat, ungkapan, dan konsep yang familiar dan mudah dipahami?</p> <p><u>Jawaban:</u></p> <p>Ya. Karena semua artikel berita menggunakan Bahasa dan kalimat yang biasa digunakan masyarakat sehari-hari, namun jika isi berita terlalu singkat, lebih baik tidak perlu ada iklan yang tampil di tengah-tengah isi berita.</p>



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

User Control and Freedom:
Pertanyaan:
 Apakah pengguna dapat dengan mudah menavigasi *website* PT. Riau Pos? Apakah terdapat navigasi seperti *first*, *previous*, *next*, dan *last* apabila pengguna ingin pindah dari satu hasil kehasil pencarian yang lainnya?
Jawaban:
 Tidak. Terlalu banyak menu navigasi dan terlihat menumpuk tanpa kategori. sebagai contoh menu hukum, politik, dan ekonomi bisa di jadikan dalam satu navigasi berita, gunakan Navigasi menggunakan grouping.

Consistency and Standards:
Pertanyaan:
 Apakah kata-kata, jenis huruf dan desain setiap halaman pada *website* PT. Riau Pos sudah bersifat konsisten?
Jawaban:
 Ya. Konsisten dan sudah sesuai standar penggunaan font untuk sebuah website dan portal berita.

Recognition Rather than Recall:
Pertanyaan:
 Apakah elemen desain seperti objek, tindakan dan pilihan dapat terlihat? Apakah pengguna dipaksa untuk mengingat informasi dari satu bagian kebagian yang lainnya?
Jawaban:
 Ya, tidak terlalu banyak elemen desain sehingga mempermudah user untuk mengakses informasi dari bagian ke bagian lain, user tidak perlu mengingat posisi dan tata letak secara khusus.

Flexibility and Efficiency of use:
Pertanyaan:
 Apakah *website* PT. Riau Pos dapat digunakan baik oleh user yang *expert* maupun *non-expert*?
Jawaban:
 Ya, dapat digunakan dengan dengan baik karena tidak ada navigasi yang membutuhkan syarat-syarat tertentu untuk dapat di akses.

Aeshetic and Minimalist Design:
Pertanyaan:
 Apakah *website* PT. Riau Pos menampilkan informasi yan relevan? Apakah terdapat desain yang tidak begitu dibutuhkan dalam *website*?
Jawaban:
 Ya, hanya saja ada fitur pencarian tidak terlalu terlihat pada *website*.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Help Users Recognize, Diagnose, and Recover From Errors:

Pertanyaan:

Apakah pesan kesalahan dinyatakan dalam bahasa yang sederhana (bukan bahasa kode)? Apakah pesan tersebut akurat dalam menjelaskan masalah dan menyarankan solusi?

Jawaban:

Tidak, karena tidak ada fitur komunikasi antara user dengan website seperti form input. Sehingga semua proses dan aksi berjalan sdengan baik.

3. Hasil Evaluasi Evaluator 3

Evaluasi Usability pada Website Riau Pos Intermedia Berdasarkan Nielsen model Menggunakan Metode Heuristic Evaluation

Evaluator : Maryo Sanjaya Adiputra
Profesi : IT Support PT. Citra Media Bertuah
Keahlian: Web Design and Development, Graphic Design

Visibility Of System Status:

Pertanyaan:

Apakah website PT. Riau Pos selalu menginformasikan kepada pengguna apa yang sedang berlangsung melalui umpan balik (*feedback*) dalam waktu yang tepat ?

Jawaban:

Iya, Berita dan Informasi update berdasarkan kejadian atau peristiwa terbaru.

Match Between System and the Real World:

Pertanyaan:

Apakah website PT. Riau Pos menggunakan bahasa, kalimat, ungkapan, dan konsep yang familiar dan mudah dipahami?

Jawaban:

Iya, dimulai dari bagian Judul berita mudah dipahami, kalimat pada judul sudah pas tidak terlalu panjang atau pun kependekan. Namun terdapat beberapa Judul berita dengan jumlah kata yang panjang, dan judul tersebut sudah merupakan informasi, tanpa mengKlik berita sepenuhnya pembaca sudah tau itu berita apa. Sebaiknya dipersingkat lagi agar pembaca semainu penasaran dengan isi berita.

User Control and Freedom:

Pertanyaan:

Apakah pengguna dapat dengan mudah menavigasi website PT. Riau Pos? Apakah terdapat navigasi seperti *first*, *previous*, *next*, dan *last* apabila pengguna ingin pindah dari satu hasil kehasil pencarian yang lainnya?

Jawaban:

Navigasi pada menu sudah benar dan berfungsi seperti seharusnya. Penempatan menu Kategori Berita sesuai kaidah Website dengan tipe Portal Berita. Mengenai fitur Pencarian juga sangat membantu dengan fitur navigasi perhalaman dibawahnya.

Consistency and Standards:

Pertanyaan:

Apakah kata-kata, jenis huruf dan desain setiap halaman pada website PT. Riau Pos sudah bersifat konsisten?

Jawaban:

Iya sudah konsisten, penggunaan font dan warna dasar sudah konsisten



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p><i>Recognition Rather than Recall:</i></p> <p>Pertanyaan: Apakah elemen desain seperti objek, tindakan dan pilihan dapat terlihat? Apakah pengguna dipaksa untuk mengingat informasi dari satu bagian ke bagian yang lainnya?</p> <p>Jawaban: Iya, visitor dapat dengan leluasa menjelajahi secara keseluruhan bagian-bagian dan fitur pada website. Pola desain web sangat mudah diingat.</p>

<p><i>Flexibility and Efficiency of use:</i></p> <p>Pertanyaan: Apakah website PT. Riau Pos dapat digunakan baik oleh user yang <i>expert</i> maupun <i>non-expert</i>?</p> <p>Jawaban: Iya, bisa digunakan untuk berbagai kalangan.</p>
--

<p><i>Aesthetic and Minimalist Design:</i></p> <p>Pertanyaan: Apakah website PT. Riau Pos menampilkan informasi yang relevan? Apakah terdapat desain yang tidak begitu dibutuhkan dalam website?</p> <p>Jawaban: Untuk informasi sudah relevan. Namun tidak untuk desain website. Jumlah berita pada slider di homepage terlalu banyak membuat akses pertama website menjadi sedikit lama. Ukuran font pada detail isi berita sedikit kecil. Pada halaman utama, sidebar Berita terbaru dan List berita bagian tengah (bawah slider) tidak relevan. Batasi jumlah berita yang ditampilkan pada slider agar loading pertama ke homepage website bisa cepat. Di dalam detail isi berita perbesar Ukuran Font, atau buat Fitur untuk memperbesar atau memperkecil Ukuran Font. Ini akan mempermudah untuk visitor yang mengalami mata rabun dekat. Sidebar Berita terbaru sebaiknya dihilangkan. Kelompokkan semua berita terbaru pada List berita bagian tengah (bawah slider).</p>

<p><i>Help Users Recognize, Diagnose, and Recover From Errors:</i></p> <p>Pertanyaan: Apakah pesan kesalahan dinyatakan dalam bahasa yang sederhana (bukan bahasa kode)? Apakah pesan tersebut akurat dalam menjelaskan masalah dan menyarankan solusi?</p> <p>Jawaban: Pesan kesalahan diinformasikan dalam bahasa yang mudah dipahami, sebagai contoh pada fitur pencarian yang tidak ditemukan. Namun tidak ada saran untuk solusinya. Sebaiknya dibuat tombol menuju form Pesan, Obrolan, atau Whatsapp Button, sehingga memudahkan visitor berkomunikasi terkait kendala pada saat menjelajahi website.</p>
--

4. Hasil Evaluasi Evaluator 4

<p>Evaluasi <i>Usability</i> pada Website Riau Pos Intermedia Berdasarkan Nielsen model Menggunakan Metode <i>Heuristic Evaluation</i></p> <p>Evaluator : Dino Caesaron Profesi : Dosen</p> <p><i>Visibility Of System Status:</i></p> <p>Pertanyaan: Apakah website PT. Riau Pos selalu menginformasikan kepada pengguna apa yang sedang berlangsung melalui umpan balik (<i>feedback</i>) dalam waktu yang tepat ?</p> <p>Jawaban: Penerapan prinsip ini sudah dilakukan. Sebagai salah satu contoh ketika user mengarahkan pointer untuk menunjuk ke salah satu menu berita, pointer berubah dari sebelumnya arrow pointer () berubah menjadi hand pointer ().</p>



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Match Between System and the Real World:
Pertanyaan:
 Apakah *website* PT. Riau Pos menggunakan bahasa, kalimat, ungkapan, dan konsep yang familiar dan mudah dipahami?
Jawaban:
 Evaluasi pada poin ini, laman riaupos belum secara menyeluruh menerapkan konsep metaphor (penjelasan dengan ungkapan lain), sebagai contoh pada menu populer di laman depan. Saya menyarankan untuk menambahkan urutan popularitas pada menu tersebut, misal menambahkan angka secara berurutan untuk menjelaskan berita berdasarkan urutan popularitas. Sehingga, hal ini dapat lebih merepresentasikan konsep match with the real world, dimana ketika ingin melakukan ranking pada suatu hal dapat dilakukan dengan system ascending (kecil ke besar) atau descending (besar ke kecil).

User Control and Freedom:
Pertanyaan:
 Apakah pengguna dapat dengan mudah menavigasi *website* PT. Riau Pos? Apakah terdapat navigasi seperti *first*, *previous*, *next*, dan *last* apabila pengguna ingin pindah dari satu hasil kelasi pencarian yang lainnya?
Jawaban:
 Prinsip navigasi dan user control ini dapat lebih baik, dengan memberikan tambahan menu secara bertingkat (nested). Sebagai contoh nya ketika user salah memilih artikel berita dan ingin kembali pada menu sebelumnya, suatu laman dapat memberikan navigasi untuk kembali ke laman sebelumnya. Tetapi paling tidak di laman riaupos ada tombol undo dan redo yang mesti ada disetiap laman nya.

Consistency and Standards:
Pertanyaan:
 Apakah kata-kata, jenis huruf dan desain setiap halaman pada *website* PT. Riau Pos sudah bersifat konsisten?
Jawaban:
 Saya melihat tingkat konsistensi pada laman riaupos cukup baik, dilihat dari pilihan kata yang hampir semua (90%) menggunakan Bahasa Indonesia terutama di menu home. Walaupun ada beberapa 1-2 kata yang menggunakan Bahasa asing.

Recognition Rather than Recall:
Pertanyaan:
 Apakah elemen desain seperti objek, tindakan dan pilihan dapat terlihat? Apakah pengguna dipaksa untuk mengingat informasi dari satu bagian kebagian yang lainnya?
Jawaban:
 Evaluasi pada poin ini lebih menekankan pada beban kerja (load) memory yang dilakukan user ketika hendak melakukan suatu tugas. Beban yang dilakukan tidak terlalu berat, karena ada bantuan search pada sisi kanan laman bertuahpos.com sehingga user dapat mencari informasi yang diinginkan melalui bantuan search tersebut.

Flexibility and Efficiency of use:
Pertanyaan:
 Apakah *website* PT. Riau Pos dapat digunakan baik oleh user yang *expert* maupun non-*expert*?
Jawaban:
 Untuk evaluasi poin ini laman riaupos.co sudah cukup baik. Salah satu tipikal flexibility adalah user dengan mudah melakukan manipulasi dari laman sumber ke sumber lainnya. Sebagai contoh, saya dapat melakukan copy paste berita dari laman home di riaupos.co ke Microsoft word. Tipikal efficiency of use adalah kecepatan system melakukan proses. Untuk mencari suatu informasi dengan cara mengetikkan kata kunci pada kolom search, system memerlukan waktu yang relative singkat.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Aesthetic and Minimalist Design:
Pertanyaan:
 Apakah *website* PT. Riau Pos menampilkan informasi yang relevan? Apakah terdapat desain yang tidak begitu dibutuhkan dalam *website*?
Jawaban:
 Pada poin ini laman riaupos.co juga cukup baik. Salah satu tipikal dari aesthetic adalah tampilan gambar berita (judul headline) yang relevan dengan isi berita nya, walaupun ada beberapa tampilan gambar yang kurang relevan dengan isi beritanya. Dari sisi design, relative standar untuk tipikal laman berita, dibandingkan dengan laman lainnya yang menawarkan sebuah produk maka laman tersebut harus memiliki desain yang eye catching.

Help Users Recognize, Diagnose, and Recover From Errors:
Pertanyaan:
 Apakah pesan kesalahan dinyatakan dalam bahasa yang sederhana (bukan bahasa kode)? Apakah pesan tersebut akurat dalam menjelaskan masalah dan menyarankan solusi?
Jawaban:
 Pada poin ini yang harus ditekankan adalah jika user melakukan error, maka system akan mengenali (recognize) dan memberikan feedback pada bagian mana (diagnose), serta apa yang harus user lakukan terkait error tersebut. Tidak banyak evaluasi yang dapat dilakukan untuk saat ini karena laman [riaupos](https://riaupos.co) tidak memberikan pilihan kepada user untuk melakukan suatu task yang dapat menyebabkan error.

E.3 Bukti Gambar *Heuristic Evaluation*

1. *Visibility Of System Status*



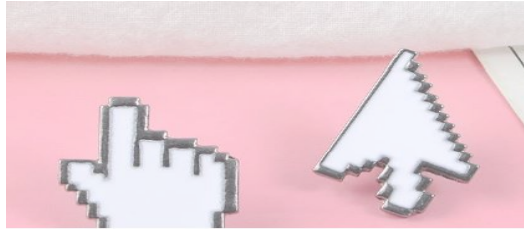
Gambar E.5. Permasalahan HE 1

Gambar diatas menunjukkan bahwa prinsip *visibility of system status* sudah terpenuhi, karena sudah ada *feedback* mulai dari tanggal dan waktu *publish*.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar E.6. Permasalahan HE 2

Gambar diatas menunjukkan bahwa prinsip *visibility of system status* sudah terpenuhi, ketika *user* mengarahkan pointer untuk menunjukkan kesalahan satu menu berita pointer berubah dari sebelumnya arrow pointer berubah menjadi hand pointer. Selain itu untuk menu yang disorot akan ada *feedback* berupa perubahan *background* warna.



Gambar E.7. Permasalahan HE 3

Gambar diatas menunjukkan bahwa prinsip *visibility of system status* masih belum terpenuhi, karena tidak ada notifikasi *error* ketika suatu *page* tidak dapat diakses. contoh pada menu "perca".

2. *Match Between System and the Real World*

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar E.8. Permasalahan HE 4

Gambar diatas menunjukkan bahwa prinsip *match between system and the real world* masih belum terpenuhi, karena beberapa kata masih tidak dapat dipahami konteksnya seperti feature, pada menu riau berisi kota dalam provinsi riau, namun ada pekanbaru diluar menu riau. kolom search menggunakan bahasa inggris.



Gambar E.9. Permasalahan HE 5

Prinsip *match between and the real world* sudah terpenuhi, namun pada menu populer dihalaman depan sebaiknya menambahkan urutan popularitas, dimana ketika ingin melakukan perbandingan pada suatu hal dapat di-



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

lakukan dengan *system ascending* (kecil kebesar) atau *descending* (besar kekecil).



Gambar E.10. Permasalahan HE 6

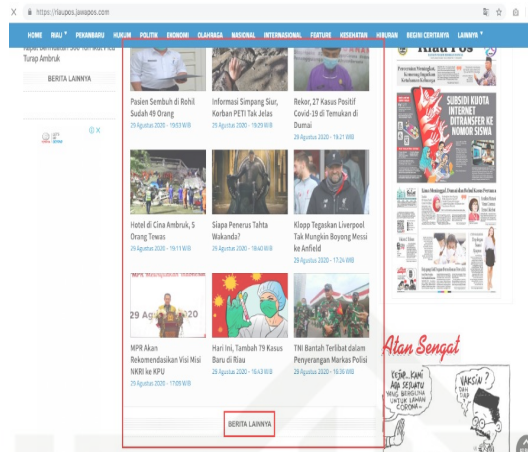
Gambar diatas merupakan contoh urutan popularitas yang ada pada *website detik.com*.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. User Control and Freedom



Gambar E.11. Permasalahan HE 7

Pada gambar diatas tidak adanya navigasi *first*, *next*, *previous*, pengguna harus mengscroll keatas dan kebawah untuk mencari berita yang sudah terlewat. Sebaiknya gunakan *pagination* sehingga berita dapat dibagi menjadi beberapa *page*, sehingga pengguna tidak perlu scrolling dan susah mencari berita yang terlewat.



Gambar E.12. Permasalahan HE 8

Gambar diatas adalah contoh *pagination* yang ada pada goggle.



Gambar E.13. Permasalahan HE 9

Gambar diatas adalah contoh navigasi *nested* agar memudahkan pengguna untuk kembali keberita sebelumnya.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar E.14. Permasalahan HE 10

gambar diatas sebaiknya menggunakan navigasi *grouping* karena memiliki konteks yang sama, sehingga navigasi tidak menumpuk tanpa kategori. contoh pada menu hukum, politik dan ekonomi.

4. *Consistency and Standarts*



Gambar E.15. Permasalahan HE 11

Gambar diatas menunjukkan bahwa *website* riau pos masih tidak konsisten, karena tidak semua ada sub *headline*.

5. *Recognition Rather Than Recall*



Gambar E.16. Permasalahan HE 12

Pada menu pencarian *website* riau pos masih belum menyediakan fasilitas *advance search* yang membantu pengguna dalam mempersempit hasil pencarian. Gambar diatas merupakan contoh pencarian menggunakan fasilitas *advance search*.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Aesthetic and Minimalist Design



Gambar E.17. Permasalahan HE 13

Gambar diatas merupakan menu E-Paper dan Riaupos TV, namun E-Paper dan Riaupos TV masih ditampilkan dihalaman luar sehingga adanya redundan.



Gambar E.18. Permasalahan HE 14

Gambar diatas merupakan peletakan menu pencarian yang kurang terlihat oleh pengguna.



Gambar E.19. Permasalahan HE 15

Gambar diatas merupakan *website* detik.com yang merupakan contoh peletakan menu pencarian yang terlihat jelas oleh pengguna.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar E.20. Permasalahan HE 16

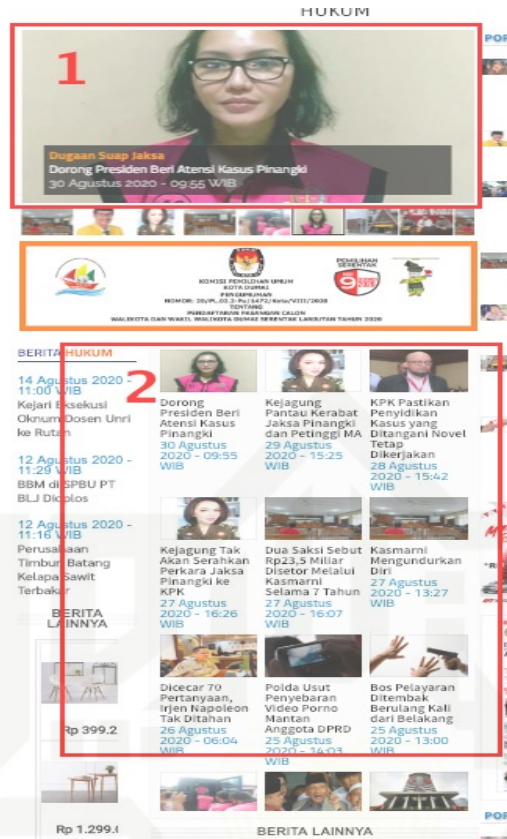


Gambar E.21. Permasalahan HE 17

Gambar diatas merupakan tidak relevannya menu pada sidebar berita baru dan list berita.

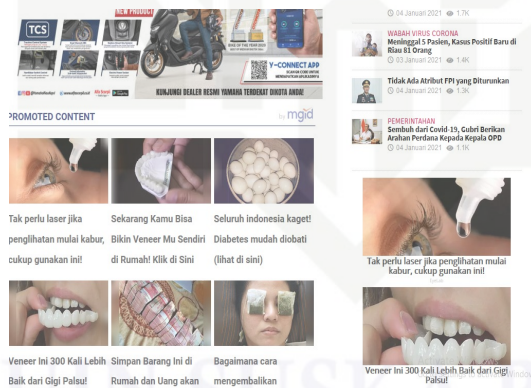
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar E.22. Permasalahan HE 18

Gambar diatas redudannya isi berita pada slider atas dan list berita.



Gambar E.23. Permasalahan HE 19

Gambar diatas merupakan tidak minimalisirnya iklan yang disajikan. terlalu banyak dan menumpuk.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Kabupaten Indragiri Hulu Provinsi Riau tepat nya di Lirik tanggal 26 November 1998, yang diberi nama Nurul Adita Putri dan panggilan kecil Puput yang merupakan anak pertama dari 3 bersaudara. Penulis mempunyai hobi berbagai olahraga dan menyanyi. Penulis telah melakukan pendidikan formal di TK PERTIWI. Pada tahun 2004 melanjutkan pendidikan di SDN 001 Ukui dan menamatkan pendidikan sekolah dasar pada tahun 2010. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 002 Ukui dan menamatkan pendidikan sekolah menengah pertama ditahun 2013. Tahun 2013 penulis melanjutkan pendidikan di SMKN 001 Ukui jurusan TKJ dan menamatkan sekolah menengah kejuruan pada tahun 2016. Pada tahun 2016 penulis melanjutkan pendidikan strata satu (S1) di Universitas Islam Negri Sultan Syarief Kasim jurusan Sistem Informasi.

Selama menjadi mahasiswi bergabung dengan *Information System Networking Club* (ISNC). Penulis pernah melaksanakan Kerja Praktek di PT. Pertamina EP Asset 1 Field Lirik. Penulis juga pernah melakukan pengabdian Masyarakat Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Wonosari Kecamatan Lirik Kabupaten Indragiri Hulu (Inhu). Pada Penelitian tugas akhir ini penulis mengambil studi kasus di PT.Riau Pos Intermedia di jalan HR. Soebrantas Pekanbaru Riau dengan judul **"Evaluasi Usability pada Website PT. Riau Pos Intemedia Berdasarkan Nielsen Model dan Metode Heuristic Evaluation"**.

Untuk menjalin komunikasi dengan penulis baik dikampus maupun diluar kampus dapat menghubungi kontak melalui e-mail nuruladiataputri@gmail.com.

UIN SUSKA RIAU